Dark Frontier
Manual de Campaña

Dark Frontier

Inicio de la misión

Había contado y analizado todas y cada una de las entradas de la Embajada Interplanetaria y aquella era la más segura. Bueno, la que le permitiría entrar con más facilidad. El resto permitían el acceso a las zonas más protegidas del edificio o llevaban directamente a las oficinas de los altos burócratas de la galaxia. Los técnicos de reparación, los oficinistas de más bajo nivel o aquellos que tenían que ser entrevistados para un nuevo puesto de trabajo utilizaban aquella puerta.

En aquella zona de espera se habían juntado seres de todas las especies inteligentes que trabajaban para la Embajada Interplanetaria. Ninguno parecía interesado en hablar con el resto y todos estaban callados esperando su momento. Una mujer Tel·lus de rasgos vulgares y vestida con un traje que no llamaba la atención era el complemento perfecto de ese grupo.

Mlune había estado esperando varios meses a que alguna nueva oferta laboral fuera publicada. No era difícil que una mujer Tel·lus pudiera optar a algún puesto si disponía de las cualificaciones correspondientes. Había cambiado su pasado para que su perfil se saltara los primeros filtros de los profesionales de selección. Luego dejó pasar unos días y al tercero recibió un aviso para que se presentara hoy a esta hora en aquella puerta. Esa parte era la más sencilla de la misión.

- Tarjeta de identidad -el militar extendió el brazo, esperando con desgana. Mlune le dio un pequeño plástico trasparente y esperó a que la esfera de reconocimiento la revisara. Cuando terminó un sonido advirtió al militar que todo estaba en orden-. Puede pasar, tiene permiso para acceder a la planta tercera. Los ascensores quedan a la derecha.

- Muchas gracias. Creo que subiré andando.

El interior de la planta baja de la Embajada Interplanetaria era un recopilatorio de la historia que Tel·lus, Valcerian y Calhum habían compartido. Pantallas, murales y estatuas le recordaban constantemente al visitante que sólo a través de la cooperación era posible la supervivencia. Mlune atravesó un pequeño jardín cubierto buscando las escaleras. Sabía que estaban en esa dirección porque mientras esperaba una confirmación de la entrevista de trabajo había estudiado todos los planos que le habían mandado junto a la descripción de su objetivo.

Llegó hasta una puerta que se abrió automáticamente. Había un pequeño espacio diáfano y luego unas estrechas escaleras que subían al primer piso. Caminó sin detenerse buscando algo en uno de los bolsillos de su chaqueta. Lo encontró cuando estaba llegando al primer peldaño y lo activó.

Un parpadeo azulado salió de Mlune y por un instante todos los mecanismos eléctricos de la zona se desactivaron. Junto a las escaleras se abrió una puerta en la que descansaba un dron de limpieza. No era nada más que tecnología obsoleta, una aspiradora capaz de reconocer la suciedad y limpiarla. Mlune lo apartó y entró por el pequeño túnel que había detrás de la máquina. Unos segundos después escuchó el chasquido de activación de todos los objetos que había inutilizado.

En cuanto supo que estaba fuera del alcance de las cámaras de vigilancia se quitó la chaqueta y los pantalones como pudo en aquel túnel estrecho. El mono negro que cubría su cuerpo remarcaba sus formas de mujer y dejaba al descubierto una espada en la espalda y algo con forma de araña aferrado en su brazo derecho.

Se tocó un pequeño interruptor que llevaba en el cuello y su rostro se convirtió en una amalgama de interferencias visuales. Cuando se detuvieron algo había cambiado en ella. Sus ojos seguían siendo rasgados pero ya no eran iguales. Lo mismo había pasado con los labios, cejas y orejas. Lo que más llamaba ahora la atención era un código de barras que llevaba impreso sobre su ojo izquierdo.

Avanzó por el túnel del dron de limpieza hasta que llegó a una sala en la que se amontonaban algunos autómatas. A la gran mayoría de ellos parecía que le faltaban piezas o que se habían quedado obsoletos. Entre el bosque de metal un par de figuras humanoides caminaban en silencio. Eran dos Valcerian de grandes ojos y movimientos tranquilos.

- No sé si vamos a recibir las piezas a tiempo de reparar a los de las últimas plantas -uno de los técnicos estaba buscando algo entre los cuerpos metálicos amontonados en las paredes-, y si no lo hacemos creo que nos reubicarán.

- ¿Y cuál será el castigo? -el otro Valcerian no parecía prestar atención a nada que no fuera un dispositivo parpadeante que llevaba en la mano-. Estamos en el sótano de este edificio. En el sótano.

- ¿Esperabas que encargaran a un Calhum hacer esto? -el primer técnico había encontrado algo junto a unas piezas rojas descoloridas por el uso-. No entenderían la mitad de lo que tendrían que hacer.

- Están los Tel·lus, han aprendido rápido todo lo que les hemos enseñado -el Valcerian vio las piezas rojas, miró lo que llevaba en la mano y siguió caminando-Eso no nos sirve, tiene que haber algo mejor por ahí.

- ¿Cuánto nos queda?

- A mí no más de diez años para ingresar en el ejército y aunque digan que esto es lo que se espera de nosotros creo que hay más posibilidades.

- Este es tu trabajo. Es lo que has de hacer.

- Lo sé, pero no significa que me guste.

- Tu argumentación no lleva a ninguna parte.

Los dos Valcerian continuaron buscando algo entre el cementerio de piezas de drones de limpieza. Sus cuerpos se fundían con la oscuridad de las zonas más abarrotadas extremidades y cabezas quemadas por el malfuncionamiento. La tecnología Valcerian era increíble, sí, pero cuando esas herramientas interactuaban con cualquiera que no fuera uno de esos seres verdes de dos metros de altura solían fallar por culpa de la ineptitud del usuario.

Al verles caminar varios recuerdos almacenados en el cerebro del cuerpo que parasitaba empezaron a aflorar. Eran imágenes de tres Valcerian muy ancianos, demasiado para lo que suelen vivir, sentados en un lugar oscuro. Los recuerdos estaban marcados por el miedo, el dolor y la esperanza. Tres sentimientos que ahora mismo no sabía interpretar juntos. Posiblemente eso que estaba sintiendo ahora mismo es lo que el cuerpo que había parasitado recordaba de su relación con los Valcerian.

Si Mlune quería llegar hasta el último piso tenía que empezar por allí y aunque no iba a disfrutar asesinando a esos dos técnicos sabía que era la única manera de acceder a los conductos de comunicación interna.

Y ese momento no importaba nada más.

Créditos e Índice

Dark Frontier: Manual de Campaña creado por
Alejandro del Valle

Escrito por
Alejandro del Valle, Patricio Martinez

Diseño de reglas del Modo Campaña
Alejandro del Valle, Fernando Irun

Diseño de portada, diseño gráfico y maquetación
Elena Barrios

Diseño del logo
Paúl Martz

Ilustración de portada
Ricard Cendra

Ilustraciones interiores
Raquel Martí, Paúl Martz, Paola Fusco, Joel Solves

Revisión Tipográfica
Ginés Gómez

Edición y Coordinación de textos
Alejandro del Valle

Editor
Javier Guillamó

Agradecimientos especiales
A Amparo, por creer de manera incondicional desde el principio.
A Ana, por su infinita paciencia, cariño y objetividad.
A Blauberry, por hacerlo posible.
A Elena, por borrar el "eso es imposible" y dedicarle más horas que nadie.
A Gin, por esos empujones finales y una confianza absoluta en el proyecto.
A todos nuestros mecenas, por ser pioneros en este universo (y la mayoría fans de los Tel·lus):

Alejandro Gonzalez, Aletheias, Angel Diaz, Alejandro Pardo, Ana Roig "Acción Mágica", Alberto Guerrero, Vinesnake, Aaron Sand, Nel García, Alex J. Lopez, Sangus, argonauta, Miquel, Carlos Hernandez, Borja Ayllon, beatbarri, Francisco Gadea, Corada, Cándido Iglesias, chamlopez, Calogero , Javier González de Bodas, Caramono, Zipi, Dolph, AlexPol, Rubén Lombardo, Alex Mañas, Darkarrow, Ramírez Ballester, Eld20, erguiti, Asociacion Miniaturismo Burjassot, Edy Sánchez, Grawp, Fosfat, Fran Mari, Ferran Climent, José Monts, Fluento, Guillermo Renes, Is'Dor LBA, Inkubus, McAllus, Ivan Portella, Joel Solves, Joan Catalá, Joel Bayona, Javier Menéndez, Ikari, Jonathan Duran Ortea , Francisco Jesús Carrillo, Alejandro Barros, Javier Rodrigues Bas, Jesús Manuel Vidal, JokerLAn, Adneyel74, Juan Luis RC, Juanma Vaquero, Juan Miguel Brito, Kevin Heckman, Kimkli, Kelemvor Freshbane, keysersozevk, Liaven, Maite Vicedo, Miguel Beato, Mumamel, Mochilinga, Manu Draco, Marcos Tonda, Predaking, Tasio y MariCarmen, Ramón Amorós, Moises Reina, Muevecubos, Menutti, Miquel Camps, Ignacio López, Familia Sales Garzás Marina Alberto y Gael, Fanny Gómez, Neto, Nu y Kibita, Oscar David Rubio, Piru (LMDP), Héctor Rodríguez, Pedro Sánchez, Rafael Cabo, Ricard Cendra, Ricardo Vilbor, Rastan, Borja Martinez y Machacasaurio, Rosa Piqueres, Raúl Fernández, rockneurotiko, Rare, Mar Sospedra, Saki1981 , Raba, Pedro Kat, Sr. Laporta, SrBarrod, Sisekeom, Seiya y Yuzu, Sergi Planas, Victor Dominguez, Torke, Francisco José Medina, Víctor Blázquez, Victor Alfonso, Victor J, Shimetzu, xDaVax, Víctor Martín, Jose Minguet, zeefres, Borja Muñoz , Javier Jesus Izquierdo, Angel Pastor, Edu y Tania, Sagraldar, Bryant Siah, Sr_Garcia, Tiles, Nueva Talenorn, El Palo, Userbarna, Josh Herrero, Carlos Fernandez, Diego Ludeña, Sito, Toni Cubel y consejo de sabios, Carlos Castañeda, Dani Herrero, Jose Vicente Martinez, Dani Martinez, Joalpu, Kurtpablo, Manuel, Pep, Rafa Bernabe, userbarna, la reprografía BV y todos los betatesters. Mil gracias.

© 2014 Dark Frontier es una marca registrada de Alejandro del Valle y Patricio Martinez. El logo de Dark Frontier es una marca registrada de Alejandro del Valle y Patricio Martinez. El logo de Blauberry es una marca registrada de Javier Guillamó. Todos los derechos reservados. C/ Los Centelles 5. 46006 España. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el permiso expreso de los editores. Conserva esta información para futuras referencias.

004 **Historia** - Inicio de la misión
008 **Capitulo 1 - Dark Frontier**
018 **Historia** - La séptima facción
020 **Capitulo 2 - Facciones en la galaxia**
032 **Historia** - Los últimos días
034 **Capitulo 3 - Tres mil años de viaje espacial**
042 **Historia** - Cosas de crios
044 **Capitulo 4 - La Galaxia Hiperbórea**
058 **Historia** - Conexiones
060 **Capitulo 5 - Modo Campaña**
064 **Campaña Tel·lus**
064 **Historia** - La llegada del Ragnarok
066 **Parte 1** - Terror tentacular
069 **Parte 2** - Retirada estratégica
072 **Parte 3** - Carrera bajo el sol
076 **Parte 4** - Un blanco fácil
080 **Parte 5** - Victoria o muerte
084 **Historia** - Calma tras la tempestad
086 **Campaña Thrigot**
086 **Historia** - Informe sobre civilizaciones alienígenas
088 **Parte 1** - Una nueva amenaza
092 **Parte 2** - Devorando los restos
096 **Parte 3** - Masacre en la niebla
099 **Parte 4** - El cristal del subsuelo
103 **Parte 5** - El fin
108 **Historia** - Los datos ocultos
110 **Campaña Zrug**
110 **Historia** - Una asamblea acalorada
112 **Parte 1** - Supremacía del clan
116 **Parte 2** - Combate estelar con la PEC
120 **Parte 3** - Huida de la prisión
124 **Parte 4** - La niebla tóxica
128 **Parte 5** - Venganza
132 **Historia** - Un cambio de aires
134 **Campaña Calhum**
134 **Historia** - La hora del despertar
136 **Parte 1** - Obediencia ciega
140 **Parte 2** - Reconquista planetaria
143 **Parte 3** - Un planeta, múltiples vidas
147 **Parte 4** - La vida siempre se abre paso
150 **Parte 5** - El verdadero enemigo
154 **Historia** - Erutan
156 **Campaña Valcerian**
156 **Historia** - Nuevas órdenes
158 **Parte 1** - Secreto estelar
162 **Parte 2** - Exterminio selectivo
166 **Parte 3** - Recopilando datos
170 **Parte 4** - Experimento contaminado
174 **Parte 5** - Batalla en tres frentes
178 **Historia** - A flor de piel
180 **Campaña Nixzit**
180 **Historia** - Infiltrado
182 **Parte 1** - Sombras en la nave
186 **Parte 2** - Tela de araña
190 **Parte 3** - Peones en el tablero
194 **Parte 4** - Travesía ardiente
198 **Parte 5** - Entrega en la Frontera
202 **Historia** - Con guante de seda
204 **Historia** - Incursión
206 **Capitulo 6 - Modo Duelo**
218 **HIstoria** - Alegres bandoleros
220 **Capitulo 7 - Modo Multijugador**
244 **Capitulo 8 - Glosario**
248 **Historia** - Fin de la misión

Hablemos. Si eres una de las personas que han descargado este manual desde nuestra página web, muchísimas gracias. Diseñar este manual ha llevado más de mil horas de trabajo de cinco personas (que se dice pronto). Nosotros queremos seguir trabajando para poder ofrecer más manuales y más productos del universo Dark Frontier, así que si te gusta por favor ve y compra las cosas en forma física. A todo el mundo le gustan las cosas gratis, pero este tipo de actividad conlleva un coste, monetario o no. ¡Y nuestro universo te necesita!

Capítulo 1 - Dark Frontier

Bienvenido a Dark Frontier. Tras varios años de desarrollo, esfuerzo, sudor y lágrimas, nos complace presentarte Dark Frontier: el juego de cartas. Este juego se sostiene sobre tres pilares: el jugador, la historia y la ficción. Como alguien sabio dijo una vez, "la imaginación es superior al conocimiento", por lo que toda referencia que puedas encontrar en este manual o en cualquier otro producto de Dark Frontier que se asemeje a la realidad es pura coincidencia. Sin embargo, la historia que hemos desarrollado ha sido cuidadosamente construida y todos sus detalles minuciosamente seleccionados para que te sientas parte de ella cuando la leas. Y eso nos lleva al último y más importante sustento del juego: Tú. El jugador. Buena suerte y disfrútalo.

Dark Frontier y su historia transcurren en un universo rico en planetas y civilizaciones desconocidas. Tus mazos y tú representáis al capitán de una nave de exploración que recorre el espacio en busca de nuevos planetas. Aunque cada facción tiene sus propias intenciones, todos los seres del universo están interesados en encontrar cristal. Este mineral es el mejor combustible conocido, el alimento de extraños seres, la piedra ritual de civilizaciones antiguas, la moneda más preciada y muchas cosas más. Tu misión en cada una de las partidas será comandar una nave espacial que aterriza en un planeta para destruirlo, hacerte con sus recursos o colonizarlo antes que las naves rivales. Los enfrentamientos son inevitables, aunque tus intenciones sean pacíficas probablemente tengas que recurrir a tu armamento y astucia para salir con vida de algunos planetas.

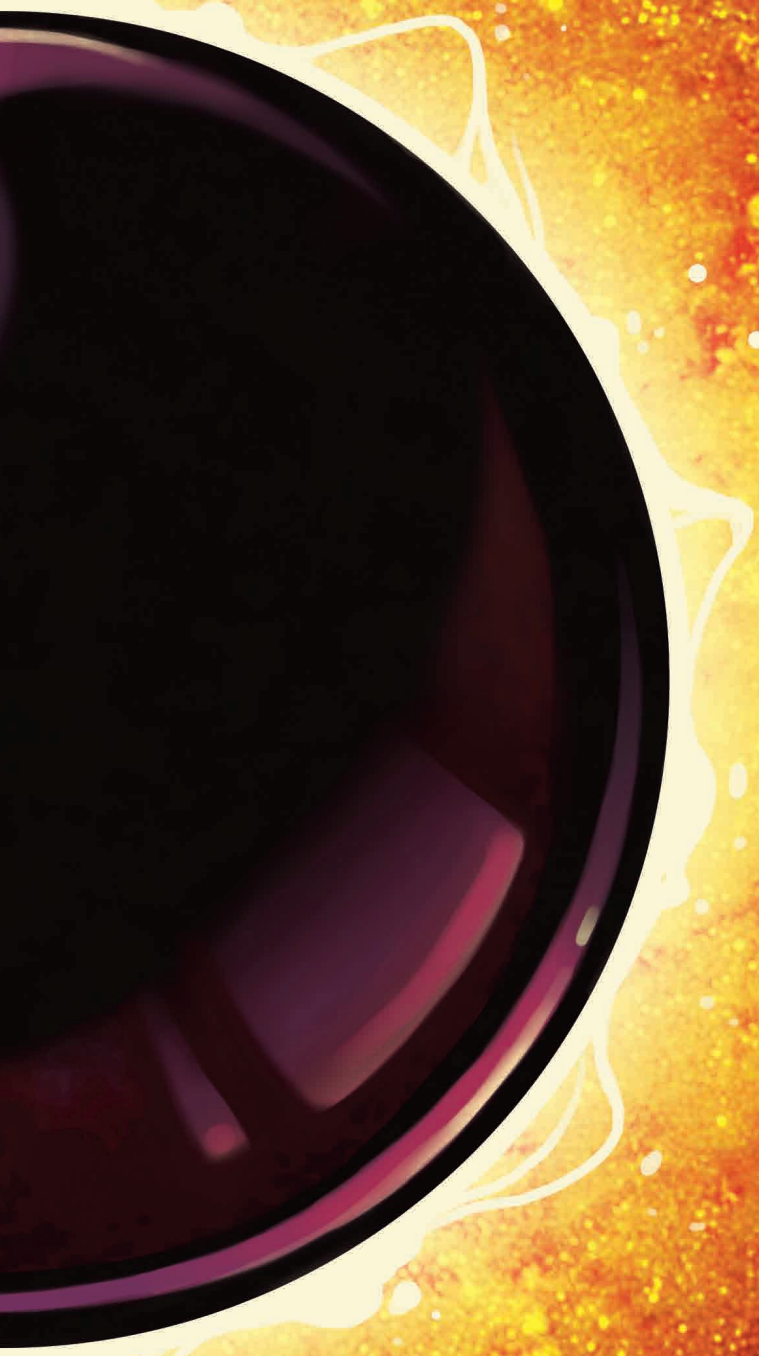
El universo Dark Frontier comienza con este juego de cartas, pero no acaba ahí. Todos los personajes, los planetas y las grandes naves espaciales que surcan la galaxia forman parte de un mundo vivo y en constante movimiento. En estos momentos hay seis facciones que podemos controlar en nuestros mazos, aunque existen muchas más: varias ocultas, algunas por descubrir, otras que forman parte de las actuales pero pretenden escindirse, formando entre todas un amplio abanico. El universo está lleno de increíbles criaturas y poderosos civilizaciones que tienen sus propios intereses. Mientras vas aprendiendo a jugar a Dark Frontier irás descubriendo más sobre una historia que se irá escribiendo con cada nueva ampliación. En las páginas de la novela gráfica y de los manuales entenderás las motivaciones de los personajes con los que desarrollas las partidas y reconocerás los lugares en los que transcurren las batallas. Todo en Dark Frontier forma parte de una experiencia de juego en la que tú eres el protagonista.

El Cristal y los Soles Negros

Antes de la primera invasión Thrigot muy pocos conocían la importancia del cristal. Este mineral rosáceo se ha encontrado en muchos sectores de la galaxia en pequeñas cantidades y ciertas civilizaciones le han atribuido propiedades casi mágicas, construyendo a su alrededor numerosas leyendas que lo han convertido en el epicentro de su religiosidad.

Aparentemente el cristal no posee propiedades especiales. De relativamente fácil extracción, la forma angulosa de su superficie no necesita tratamiento para mostrar unas paredes lisas y pulidas. Esa belleza natural lo hace muy atractivo para cualquier especie inteligente. Respecto a su origen hay diferentes teorías, pero dejando a un lado explicaciones místicas nos encontramos ante preguntas que aún no tienen respuesta. Científicos Valcerian y Tel·lus han invertido grandes cantidades de tiempo tratando de explicar el porqué de su aparición sin llegar a respuestas concluyentes. Los análisis realizados no han logrado encontrar relación alguna con otros minerales, ni reacción al contacto con animales o plantas.

Investigadores Valcerian descubrieron que aplicando cierta presión y un calor determinado el Cristal empezaba a irradiar energía. Estudios posteriores descubrieron que esa energía era la superficie del cristal descomponiéndose, como si de hielo se tratase. Viendo que apenas había vetas en la galaxia y valorándolo exento de peligro los Valcerian iniciaron el comercio de datos. Rápidamente se produjeron enfrentamientos por obtener la exclusividad de los generadores de energía cristalina y la necesidad de encontrar nuevas vetas se hizo patente. Valorando la dificultad que presenta encontrar estas vetas no resulta complejo entender que en muy poco tiempo se convirtiera en la principal moneda de cambio de la galaxia.



Todo lo que se sabía sobre la existencia del Cristal dio un vuelco cuando Nezian Pike descubrió el primer Sol Negro. En el Sector A7 de la galaxia, en la órbita de un planeta muy cercano a la Frontera Oscura, encontró una gigantesca esfera negra de energía, sin referencia alguna de algo parecido en mapas o archivos. Al aterrizar en el planeta encontró multitud de vetas de cristal donde antes no había rastro de él. Daba la sensación de que en un radio alrededor de la esfera, que él mismo denominó Sol Negro, estaba creciendo el cristal de manera descontrolada.

A raíz de esto Nezian Pike fundó la PEC, la primera compañía de extracción de cristal. Tras años de extracción sin descanso el cristal se agotó y el Sol Negro fue, poco a poco, desintegrándose hasta desaparecer. Hasta el día de hoy sólo han aparecido dos Soles Negros más y en ambos casos han sido naves de la PEC las que han realizado los hallazgos. Aunque se han aplicado protocolos de análisis a los Soles mientras se realizaban las tareas de extracción no se ha obtenido ningún resultado concluyente sobre su estructura. La PEC siempre se ha mostrado más interesada en conseguir la mayor cantidad posible de cristal antes de la desaparición de los Soles Negros que en entender el porqué de su existencia.

Los Soles Negros han propiciado un aumento de cristal en las redes comerciales legales e ilegales de la galaxia. Los Tel•lus, aun siendo la raza más joven, han reforzado su posición económica y política gracias a ser los principales extractores y distribuidores de este valioso mineral, pero en el caso de que apareciera otro Sol Negro y fuera otra facción la que se hiciera con su control la posición de poder de los Tel•lus se vería muy perjudicada.

La Coalición Multifacción de Progreso (CMP)

La respuesta para la guerra, el pillaje y el miedo fue crear la Coalición Multifacción de Progreso. Una iniciativa de anexionar tres culturas creando una alianza sólida y duradera por un bien superior. Esta iniciativa había fallado anteriormente bajo el nombre de Coalición Alienígena de Defensa Espacial (CADE) al no haber llegado a verdaderos acuerdos.

Está formada por Tel•lus, Valcerian y Calhum. Tres naciones con un mismo cometido: velar por la seguridad de todos sus miembros. Establecer las bases actuales de la CMP no fue sencillo. Los Valcerian y los Calhum siempre han mantenido una posición de superioridad respecto a los Tel•lus, por lo que hacerles entender que las tres facciones estarían al mismo nivel fue un trabajo complicado que requirió de muchas cesiones y acuerdos. Finalmente, se reconoció que todo individuo perteneciente a una de las facciones de la CMP sería considerado un igual por los otros en circunstancias pacíficas.

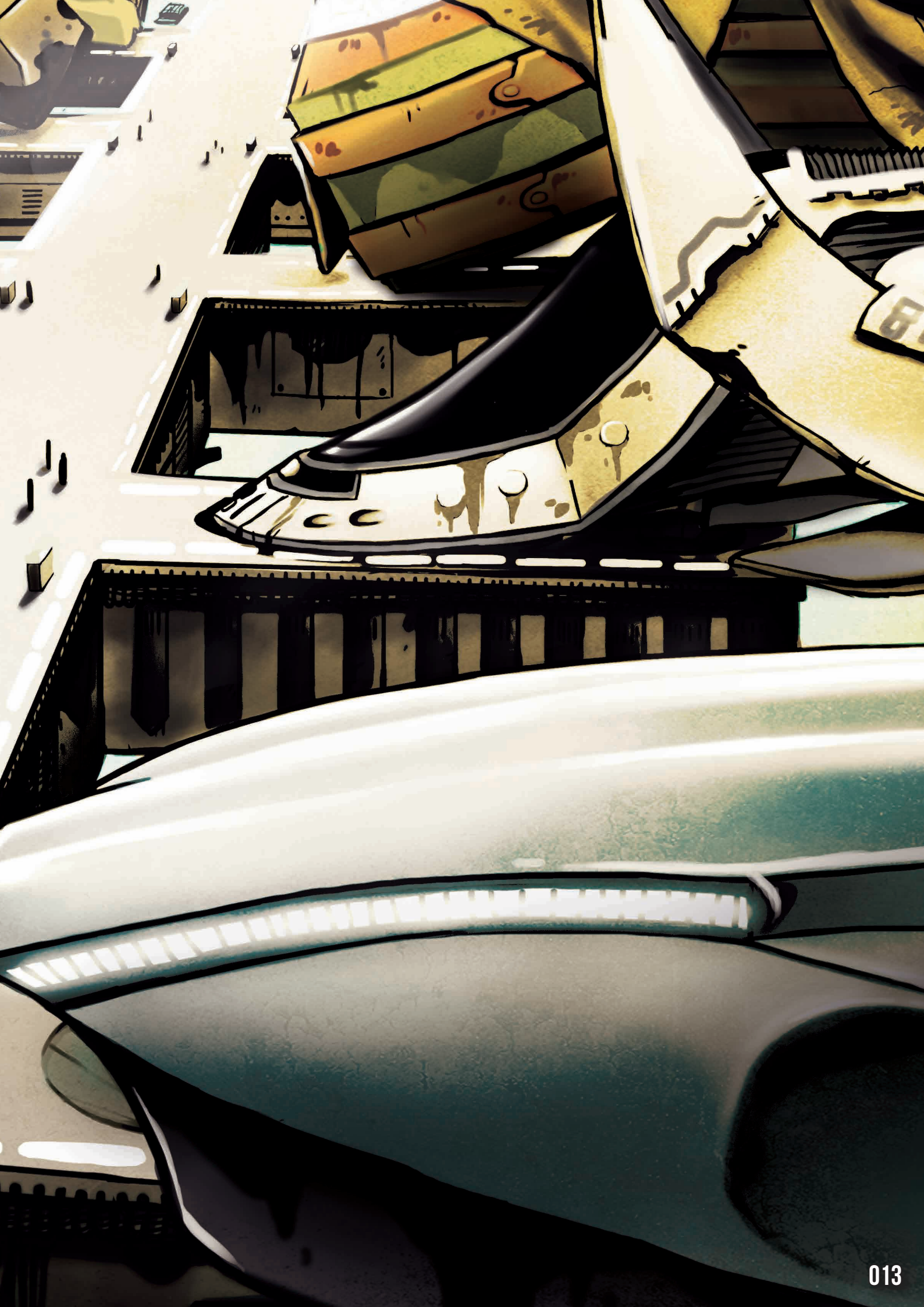
No toda la galaxia respeta el gobierno conjunto de la CMP. Las demás facciones no participan, pues los Zrug siempre se han considerado un ente independiente, los Nixzit no se tienen en consideración en los registros civiles y los Thrigot no tienen representante alguno. Sin embargo, razas aliadas sí tienen voz y voto en las asambleas de la CMP.

El principal pilar de progreso de la CMP ha sido la unificación del idioma. La complejidad de los idiomas de las razas más antiguas, la capacidad de aprendizaje de las mismas y la sencillez y profundidad de la lengua Tel•lus acabó siendo la clave para la creación del Idioma Común. Todas las razas aprenderían la lengua de los Tel•lus, evitando así conflictos por desconocimiento de las intenciones de los interlocutores al tiempo que se estrechan lazos y se fortalece la alianza.

El segundo gran avance de la CMP ha sido reestablecer el libre comercio. Los avances tecnológicos antes vetados al ciudadano de a pie, que debían pasar un control militar y luego gubernamental ahora son de libre acceso para todo el mundo. Cierto es que se necesitan permisos y licencias para la utilización de tecnología peligrosa, pero se ha avanzado mucho en este aspecto.

No existe sede de la CMP. Cada integrante comparte sus opiniones a través la red de comunicación interplanetaria Externet, reunidos en una misma mesa en Deran 16 de manera virtual utilizando la tecnología de comunicación tridimensional holográfica a gran distancia. Mantener separados a los dirigentes de la CMP ha evitado varios atentados terroristas contra ellos de un grupo radical de Tel•lus llamados los Especiecistas, que se declararon en contra de la CMP desde el día de su formación.

La CMP ha supuesto un gran avance que ha situado la cultura de todas las razas al alcance de las demás. El verdadero cometido de la CMP es defender los intereses de todos los habitantes de la galaxia, pues como dicta su lema “Cada uno es como una ola del océano: único e irrepetible”.



La Embajada interplanetaria

Los planetas factoría son el hogar de las masas más pobres y más amplias de Tel•lus en la galaxia. Estos mundos son asaltados de manera cíclica por piratas espaciales Zrug, lo que ha provocado que una gran masa Tel•lus pidiera una batalla abierta y directa contra estos atacantes alienígenas. Tras varias guerrillas infructuosas que acabaron con varias refinerías de cristal saqueadas y sus defensores aniquilados, la batalla que daría pie a que el gobierno de la CMP pusiera cartas en el asunto se luchó en HG-347, la gran mina de cristal.

Aquello fue una autentica masacre. Pocas horas después de que Externet hiciera pública la apertura de una refinería de cristales impuros que llevaba las cotas de pureza del polvo negro hasta un noventa y siete por ciento, hubo un asalto a gran escala Zrug. Una flota de naves pirata apareció en la órbita de HG-347, y sus habitantes se dispusieron a luchar y a morir.

La respuesta de la CMP fue crear la Embajada Interplanetaria: un ejército al servicio del pueblo. Este ejército lo formaron soldados de todas las facciones aliadas, y ciertos reductos de renegados o mercenarios a sueldo. Llegaron tarde a la batalla, y aunque los colonos de HG-347 lucharon hasta la extenuación, no pudieron evitar que la refinería fuera destruida. Desde entonces ese planeta se considera zona neutral.

La sede principal de la Embajada Interplanetaria se encuentra en Obarnar, donde los dirigentes de todas las facciones y razas se pueden reunir en zona neutral, un espacio libre de hostilidades y armas. Existe un tratado de paz que se extiende a todos los planetas en los que haya una sede de la Embajada Interplanetaria, donde ningún acto bélico puede ser llevado a cabo, bajo pena capital.

Se han librado combates por toda la galaxia en nombre de la paz bajo la bandera de la Embajada Interplanetaria, todos ellos exitosos desde que Tiromp, el sombrío y soberbio celador de la frontera está al mando del ejército. Tiromp es uno de los Phont con más carisma, autoridad y aspecto imponente que actualmente existen. Es justo y eficiente, y si puede evitarlo nunca sacrifica una escuadra de combate, por mucho que piense que las razas jóvenes son inferiores en intelecto y poder a los Phont.

Cada vez hay más sedes de la Embajada Interplanetaria repartidas por la galaxia, y la cantidad de efectivos aumenta de manera exponencial. El poder que la CMP le ha dado a esta institución es absoluto, lo que hace que en algunos lugares donde la intervención ha sido excesivamente severa para el nivel de conflicto que se presentaba se pregunten si el gobierno no habrá frenado las infracciones e ilegalidades sometiendo a las masas por la fuerza.

Desde una perspectiva global la Embajada Interplanetaria se enfrenta a un reto inconmensurable y en extremo difícil de cumplir. Cualquier ayuda que aportan es poca, cualquier conflicto en el que combaten añade más muerte y bajas a la larga lista de caídos por la paz galáctica. Es un trabajo vocacional, reservado sólo para héroes.

El lugar prohibido: la Frontera Oscura

Al noreste del mapa estelar, más allá de la franja entre los sectores C1, C2 y C8, se encuentra la Frontera Oscura, una parte del universo peligrosa e inexplorada.

Nunca se ha registrado aparición alguna de sondas o naves espaciales desde esa franja del universo. No hay apenas reflejo de estrellas ni movimiento, aunque ocasionalmente aparezca una asteroide orbitando alrededor de algún cuerpo celeste desconocido y lejano.

Numerosas razas inteligentes han enviado sondas a la Frontera Oscura para obtener información, pero hay cierto punto desde el que una nave no tripulada deja de emitir señal y desaparece sin dejar rastro. Pocas y valientes naves de exploración se han adentrado en ella, regresando tras un viaje muy corto o perdiéndose en la oscuridad para siempre.

Lentamente se ha ido apagando el interés de los exploradores, que se han centrado en investigar diferentes regiones del universo. De tal manera se dejó de lado la exploración y la vigilancia que cuando unas criaturas tentaculares aparecieron desde la negra inmensidad nadie estuvo preparado para defenderse, aunque en un combate a gran escala fueron rechazadas por un cuerpo de élite Valcerian y toda la información borrada forzosamente.

A pesar de ese silencio mediático, en numerosos planetas habitados del límite noreste de la galaxia empezaron a surgir leyendas de lo que hoy en día conocemos como los Thrigot. Dichas historias viajaron de boca en boca hasta el centro de la galaxia, donde los Phont, una raza extremadamente avanzada de paquidermos bípedos, decidieron en unanimidad efectuar un largo viaje de exploración.

En uno de sus imponentes destructores los Phont viajaron a través de la oscuridad durante un tiempo indeterminado, hasta llegar a un enorme cinturón de asteroides que el mejor modelo de nave de combate de la galaxia no pudo atravesar. Los datos obtenidos revelaron que los fragmentos de roca poseían similitudes estructurales, demostrando así que habían formado previamente parte de un sistema planetario que ya no existía como tal, siendo ahora un maremágnum rocoso que flotaba en el espacio.

Puesto que los Phont no hallaron formas de vida en su viaje, los estudios sobre la Frontera Oscura quedaron sellados y congelados hasta la llegada de los Tel•lus a la galaxia. Pequeños asentamientos de esa facción se instalaron en planetas aislados cercanos al borde norte del mapa estelar, un solitario estilo de vida que se vería truncado por la constante aparición de los Thrigot. El investigador Echma F. recopiló los encuentros con esos seres en el Informe sobre las civilizaciones alienígenas, popularizando así la idea de que la Frontera Oscura no era simplemente un lugar inexplorado, sino también el lugar de procedencia de los Thrigot.

A día de hoy no se conocen muchas más cosas sobre la Frontera Oscura. La CMP ha establecido un bloqueo de seguridad para tratar de controlar cualquier amenaza futura que provenga de allí, aunque por mucho empeño que pongan, no lo están consiguiendo.

La séptima facción

Los últimos representantes de la asamblea salieron de la sala mientras el viejo Elik apagaba los dispositivos electrónicos. A través de los inmensos ventanales la luz de la estrella RJ-41 llegaba hasta el rostro del viejo Phont. En su piel dura y desgastada por el tiempo se podían ver todos aquellos recuerdos que había ido creando en cada uno de sus días. Ahora aquellas imágenes ya no eran nada y ese vacío estaba matándole por dentro.

- Fue injusto lo que pasó con tu pueblo -dijo una voz que salía de entre las sombras-, alguien debería haber llegado a tiempo.

- Eso ya no importa, ahora tenemos que pensar en el futuro -la enorme figura de Elik se movió despacio, agotada por la carga que estaba soportando-. Si no le importa debería salir de aquí, la asamblea ya ha terminado y ahora tenemos que archivar las conclusiones en el dispositivo central.

Elik dio unos pasos más en dirección a la puerta sin prestarle atención alguna al desconocido que le estaba hablando.

- Tu pueblo no debería haber desaparecido -el desconocido siguió con la conversación-, deberíais habernos llamado a nosotros. Esta asamblea es una falacia. Los Valcerian no quieren compartir nada de lo que saben, los Zrug sólo quieren aparentar que colaboran con el resto, los Tel·lus pretenden que no veamos sus intereses comerciales y los Calhum, bueno, esas cosas nunca hablan claro.

Elik se giró y vio a un Tel·lus de rostro enjuto frente a él. Vestía largas túnicas amarillas y sus ojos centelleaban una espesa oscuridad.

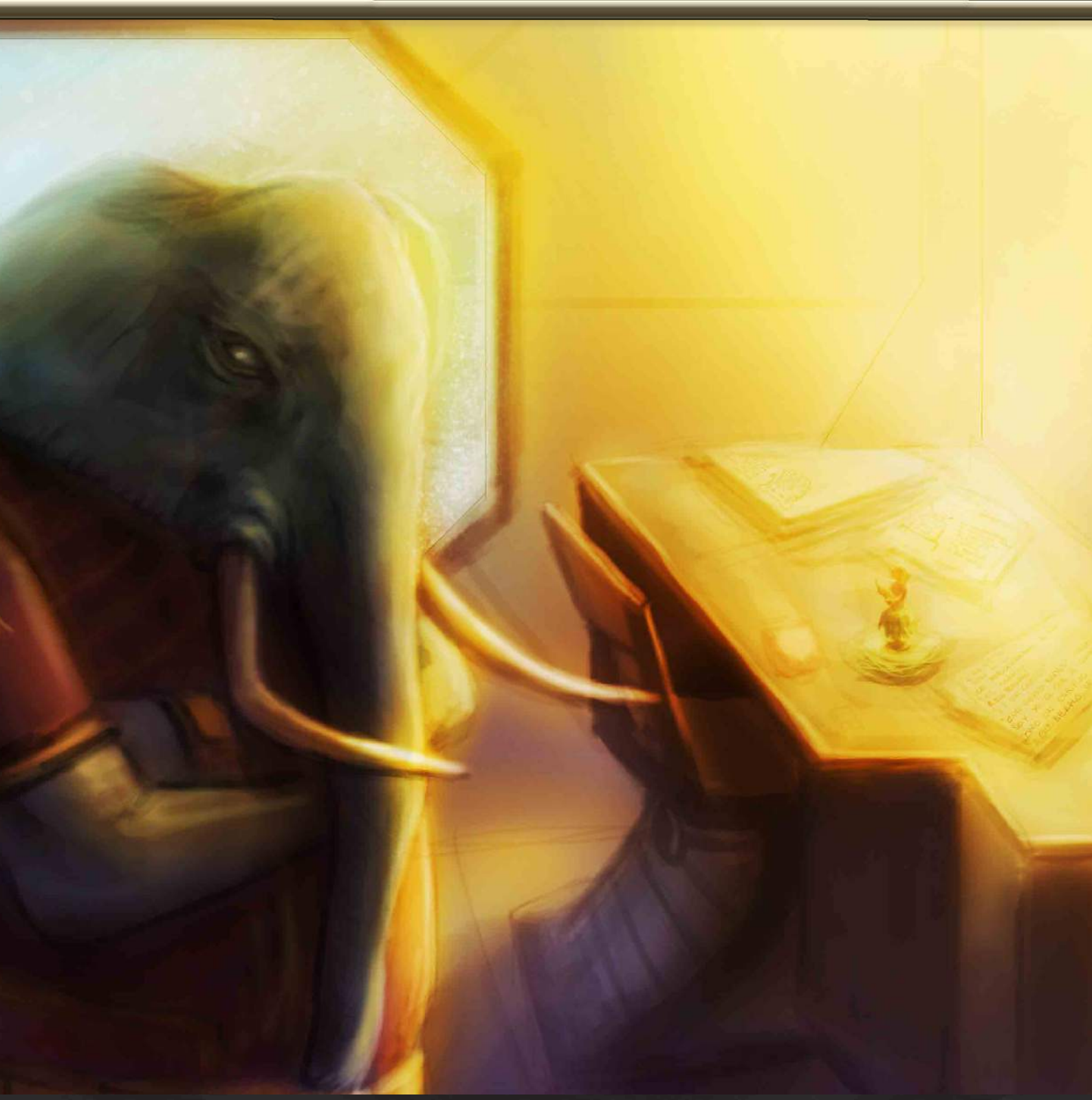
- Mi pueblo no ha desaparecido -el Phont apretó la mandíbula y sus dos grandes colmillos externos se curvaron hacia dentro-. Somos pocos, pero aún estamos a tiempo de reunirnos y evitar la extinción.

- Nadie pudo controlar la expansión de aquel sol -el Tel·lus se arremangó el brazo derecho y dejó al descubierto el parásito que controlaba sus pensamientos-, pero la lenta burocracia de esta asamblea ha podido causar la desaparición de tu especie.

- ¿Y qué iban a ofrecernos los Nixzit? -las grandes orejas de Elik se movieron con la dureza de sus palabras- ¿Esclavitud? ¿Tomar las decisiones por nosotros? ¿Un futuro en el que renunciáramos a lo que hemos venido siendo desde hace miles de generaciones?

- No, os podríamos haber ofrecido algo mucho más importante -el Nixzit esbozó una sonrisa-. Un presente.

Elik mantuvo la mirada en los ojos del desconocido unos segundos intentando controlar la ira. Luego se giró y salió de la habitación. Se había prometido no recordar, evitar que todas las imágenes que había recuperado de su hogar no le impidieran continuar con el objetivo que se había propuesto en el mismo momento en el que supo que todos los milenios de historia Phont estaban en peligro.



Ya casi no quedaba ningún burócrata en la Embajada Interplanetaria. Los drones de limpieza empezaban a salir de los nichos en las paredes mientras la potencia de las luces de los pasillos iba bajando poco a poco. Elik se giró para ver si el Nixzit le seguía, estaba solo. El sonido de sus pisadas empezó a resonar como un aviso de algo que iba a llegar.

Caminó durante unos minutos sin saludar a los pocos trabajadores que se iba encontrando por el camino. Cuando llegó a uno de los ventanales se detuvo frente a él. Las luces de la ciudad se fueron distorsionando a través de las lágrimas que brotaban de sus ojos. Sentía rabia, toda la rabia acumulada de millones de Phont incinerados entre las llamas de una estrella en expansión.

Tel·lus

Pasado histórico reciente

Pocos Tel·lus conocen el origen de su historia. La mayoría de colonias llevan viviendo tanto tiempo en sus nuevos planetas que han olvidado su pasado, sin que la memoria racial deje su recuerdo en los corazones de la gente. La Tierra, el origen de la humanidad, fue destruida junto al sistema solar por una nave kamikaze Zrug. El aviso previo de los Valcerian fue lo que salvó a los Tel·lus, que iniciaron un viaje por el espacio con la esperanza como bandera en busca de un nuevo planeta donde vivir.

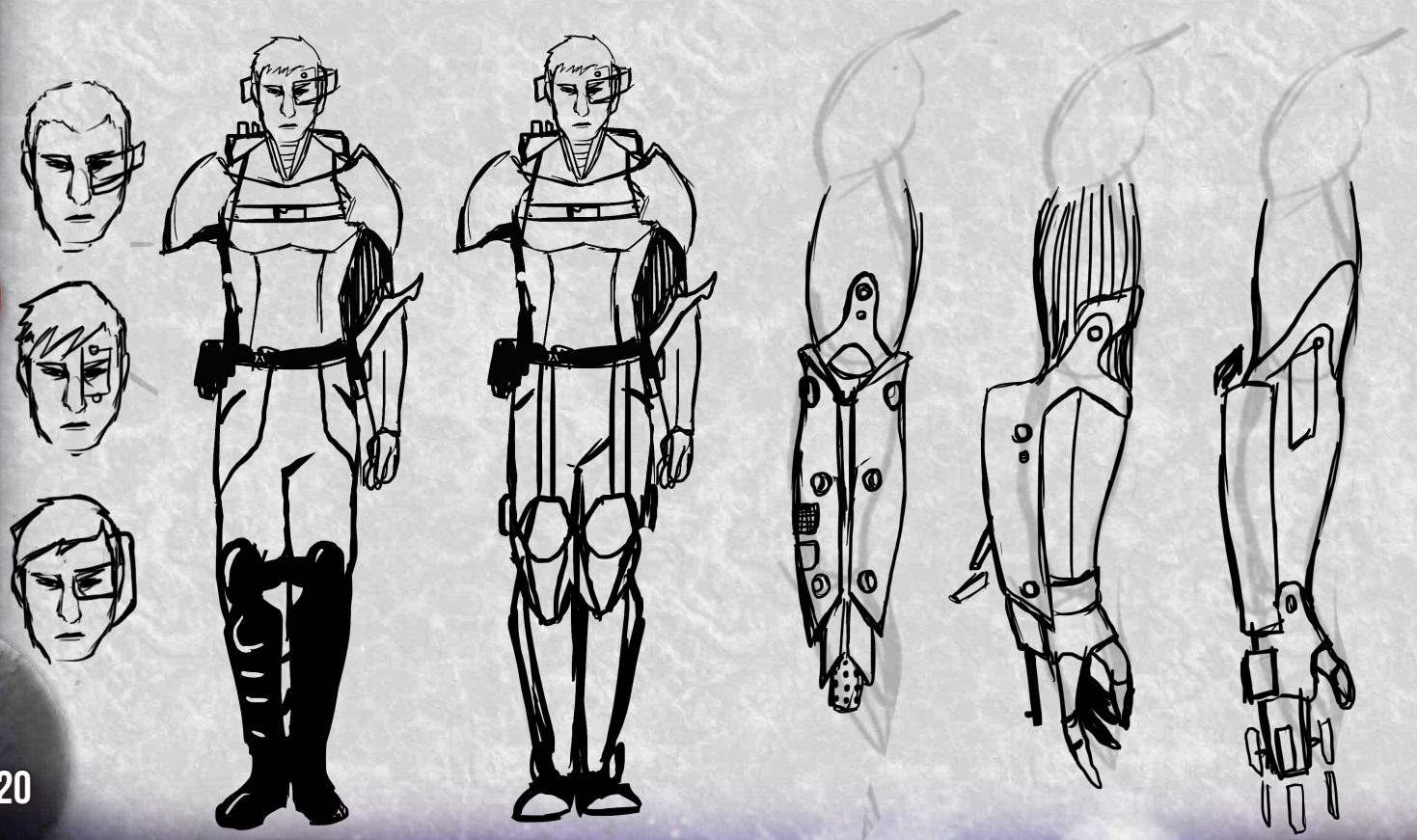
Con el paso de los años, los Tel·lus encontraron Obarnar, su nuevo planeta Tierra. Una vez establecidos y tras varios conflictos políticos internos, establecieron nuevas relaciones con las criaturas alienígenas de los sistemas cercanos, sintiendo por primera vez no ser el centro del universo. El tiempo hizo su trabajo, y ahora los Tel·lus son la tercera facción más representativa de la galaxia, siendo aliados de las otras dos facciones pacifistas, mercenarios al servicio de sus primeros enemigos, defensores de los tratados de paz galácticos y exploradores valientes y muy capaces.

Al ser una raza joven e inexperta, las medidas de tiempo y espacio universales se han adaptado a las Tel·lus, siendo los seres más antiguos los que se han adaptado esta vez. Por ello todas las medidas temporales están tomadas con referencia al ciclo orbital de Obarnar, que tiene 380 días. Los Tel·lus han avanzado intelectualmente tanto que para ellos supone un honor más que una humillación que el resto de razas les consideren jóvenes.

Aspecto Físico

Al ser descendientes de terrícolas los Tel·lus son, en todos los aspectos, humanos. Evidentemente la dispersión geográfica y el aislamiento han potenciado al extremo ciertos rasgos físicos, como la densidad ósea, adaptada a la gravedad cero, y la necesidad real de consumir oxígeno, reducida al nacer y crecer en un entorno de oxígeno artificial.

Con una altura media de metro setenta y cinco los varones y metro sesenta y cinco las féminas, los Tel·lus han crecido y combinado sus genes en las Arcas creando una amalgama de razas dignas de la Tierra original. La adaptación que más ha separado y diferenciado a los Tel·lus no es el color de su piel, sino su tolerancia a los implantes tecnológicos. La mejora mecánica del cuerpo es una costumbre médica extendida, aceptada y odiada a partes iguales. Hoy en día es extraño encontrar a un Tel·lus de más de once años sin una mejora.



Avances tecnológicos

Los Tel·lus no se caracterizan por ser un prodigio de creatividad bélica, y menos comparándolos con las otras facciones. Lo que les diferencia del resto es que siempre tienen el arma apropiada en cada momento.

Disponen de una serie de armas de proyectiles (pistolas perforantes, rifles de francotirador, cañones de plasma…) que pueden ser adaptadas a cualquier situación de combate. Además, al ser físicamente débiles, han desarrollado conjuntamente con los Valcerian drones y armaduras robóticas de combate terrestre, anfibio y aéreo.

Todo lo que un ingeniero Tel·lus no puede producir se lo compra a los Valcerian. El pago suele ser en implantes biónicos, un avance de la tecnología que los Tel·lus arrastran desde su tiempo en la Tierra, miles de años atrás.

Economía y relaciones con otras facciones

Los Tel·lus son una raza pacífica aunque belicista. Tienden a ser asociativos para conseguir aquellos recursos que les faltan, creando instituciones de mucho calibre para producir en cadena y tener con qué negociar. El mayor representante Tel·lus en el universo es la PEC (Pike Extraction Company), que refleja esta idea: no tienen reparo alguno en negociar con cualquier facción siempre que puedan salir beneficiados de la transacción.

Entre ellos impera el mestizaje continuo. Un amplio porcentaje de la raza Tel·lus está siempre en constante cambio y evolución. También mantienen relaciones amorosas con otras razas alienígenas, siempre y cuando puedan entender el concepto del amor como lo entiende un Tel·lus, aunque no sea posible la descendencia híbrida.

En su parte belicista, los Tel·lus están enfrentados por toda la galaxia con los Zrug. Aunque existen lugares donde trabajan codo con codo, son enemigos acérrimos, y siempre están en constante conflicto. Los piratas espaciales asaltan las naves de transporte y cargamento de la PEC y la Embajada Interplanetaria responde con dureza sobre colonias mineras Zrug. También están directamente enfrentados a los Nixzit, al menos todo aquel que conoce de su existencia lo está.

Sistema social

El gobierno Tel·lus es un gobierno diplomático y abierto, fruto de una serie de cambios políticos precedidos de guerra y caos. El liderazgo es rotativo y se establece por consenso del pueblo, gestionando la paz social con debates abiertos en ágoras, eliminadas las limitaciones de los espacios cerrados. Las compañías energéticas velan por dar trabajo y generar nuevas tecnologías.

Esto no ha debilitado el poder militar Tel·lus, que una vez establecidas las bases de la Coalición Multifacción de Progreso organizó un ejército defensivo puesto al servicio de la Embajada Interplanetaria y del pueblo.

Esta paz se ve quebrantada muchas veces por grupos que reclaman la independencia de este sistema regido por un pasado demasiado confuso para ellos y marcados por intereses comerciales. Estos grupos rebeldes reclaman una nueva dirección para los Tel·lus, una que tenga en cuenta los cambios sociales producidos en los últimos siglos.

Importancia del cristal

Para un Tel·lus el cristal no es más que una fuente de ingresos alternativa más. Aunque actualmente el cristal sea el motor económico de comercio y no exista empresa más grande que la PEC, los Tel·lus comerciaban con otros materiales antes de la aparición del cristal y seguirán haciéndolo tras su desaparición, en caso de que ocurra.

El modelo de nave Tel·lus más avanzado es la Gryphus, una nave de combate y transporte rápida, ligera y eficaz muy común en las misiones de exploración de la PEC.

Thrigot

Pasado histórico reciente

Los Thrigot provienen del otro lado de la frontera oscura, con una única intención: destruir. Su primera aparición data hace más de mil quinientos años en un registro Valcerian. Todo lo que se sabe de ellos proviene del estudio de los mismos a manos de razas más inteligentes. Se ha descubierto gracias a los criados en cautividad que nace cada cierto tiempo una nueva camada con rasgos muy característicos que difieren completamente de la camada anterior. Más ojos, más extremidades, un color diferente de piel… la mayoría de estos cambios genéticos debilitan la camada y su reproducción se detiene. Parece como si su evolución estuviera supeditada al aprendizaje. Gracias a la observación de sus ataques se ha hecho patente que cuantas más batallas y más contacto con especies tienen, mejores soldados se vuelven y más se adaptan a las armas a las que se enfrentan.

También se ha constatado que ciertas veces nacen criaturas conectadas a toda la red sináptica Thrigot a un nivel superior al resto. Éstas pueden comunicarse entre ellas, coordinar los movimientos del resto del Ragnarok y planificar estrategias a corto plazo. Tienen un lenguaje propio que el resto no es capaz de comprender. De manera casi inmediata un miembro de estas criaturas superiores se alza como pieza angular y permanece en la retaguardia de la ofensiva, no entrando en combate hasta el final, sin importar su tamaño y poder de destrucción.

Lo que el universo entero desconoce es que hace más o menos cien años nació un Thrigot en una invasión a Alnivnor que no participó de la destrucción, ni siquiera tras la aniquilación de todos sus iguales. Cuando las grandes madres se retiraron del planeta él subió a ellas y siguió esperando. Creció alimentándose de pequeñas piezas y ha estado presente en cada invasión de su Ragnarok. En una incursión posterior en un enfrentamiento contra los Phont el Thrigot caminó y entabló una conversación con un enemigo malherido, articulando sus primeras palabras con mucha dificultad. Después hizo que una de las grandes madres se retirara a los inhóspitos cinturones de asteroides de la frontera oscura, para crecer, engendrar y evolucionar todavía más. Si hubiera que catalogar a este ser, sería considerado el único Thrigot Omega existente.

Aspecto físico

Variedad es el término que define a estas criaturas, sea cual sea su tamaño. Cada camada Thrigot presenta un rasgo propio además de una combinación de cerebro, estómago y corazón, siendo el resto de su cuerpo una masa esponjosa, gelatinosa o compacta según el Thrigot, en todo caso sin estructura ósea, que unifica lo que hay bajo la piel.

Si hubiera que definir a un Thrigot con tres palabras, serían piel, sangre y tentáculos. Desde fuera, su piel parece que siempre esté húmeda, a veces con burbujas

sobre ella o pequeñas superficies escamosas, y siempre de tonalidad morada. La sangre se corrompe rápidamente en cuanto el Thrigot pierde la vida, y es tóxica para casi cualquier ser vivo por lo que los Thrigot la utilizan como arma arrojadiza. El noventa por ciento de los seres avistados tienen tentáculos en su cuerpo, y parece que su sentido más desarrollado es el tacto, pues toda la información que la red sináptica posee se basa en el contacto previo con algún tentáculo.

Avances tecnológicos

Los Thrigot no utilizan ningún arma para combatir, pues ellos mismos son armas vivientes. Tanto sus tropas como sus máquinas de guerra son seres vivientes diseñados para matar.

En su interior, el corazón les bombea y produce sangre a un ritmo frenético. La mayoría de ellos la expulsan a presión a unos cien grados de temperatura, si no la liberan directamente en forma de gases nocivos. Además, su estómago puede digerir casi cualquier material, por lo que devoran con frenesí y furia cualquier material que resista los envites de su sangre.

El resto de su armamento natural tiene que ver con su fisionomía. Los tentáculos sirven para agarrar, desgarrar y asfixiar a sus enemigos, las extremidades de los pocos Thrigot antropomórficos sirven para inutilizar las extremidades de sus enemigos, e incluso el peso del volumen gelatinoso de su cuerpo es utilizado para aplastar o derribar a sus enemigos.

Economía y relaciones con otras facciones

No existe ninguna relación entre los Thrigot y el resto de razas del universo. Los Thrigot no tienen moneda alguna, ni interés aparente. No conforman una sociedad propiamente dicha, son un gigantesco enjambre destructor que viaja por el espacio.

En la oscuridad, los Nixzit han hecho múltiples intentos de contactar con uno de los descendientes del Thrigot Omega, algo fútil hasta hace bien poco, cuando obtuvieron respuesta de un ser de pura maldad: el denominado Bufón de la Masacre. ¿Qué clase de pacto han firmado? ¿Qué puede mover a estas criaturas más allá del afán de destrucción? Sólo los Nixzit lo saben.

Sistema social

El único orden social que se les atribuye a los Thrigot ha sido establecido por equipos militares Tel·lus, quienes los separaron en cuatro categorías: Alfa, Beta, Gamma y Delta. Los Thrigot grado Alfa son la parte más baja del sistema social Thrigot, son los más comunes y los más vulnerables. Los Thrigot grado Beta son muy parecidos en cuanto a tamaño y físico a los Alfa, con sutiles diferencias aquí o allá pero un incremento en velocidad y en poder ofensivo. Un grado Gamma es muy inusual, pues aparecen raramente en un campo de batalla y más raramente combaten. Toda nave Thrigot es considerada grado Delta, y aquellos Thrigot con aspecto más antropomórfico también lo son.

Se sabe que los Thrigot grado Delta son los que dan las órdenes al resto desde la retaguardia, empleando todos sus recursos y la fuerza destructiva de los Beta en proteger a los Alfa. Un líder Thrigot mandará antes a la batalla a sus efectivos más poderosos que a los más numerosos, empleando una táctica de guerrilla digna del general más despiadado.

Importancia del cristal

Desde la aparición de los Soles Negros los Thrigot han cambiado su modus operandi de destruir por destruir a perseguir la aparición de cristal y devorarlo sin miramiento. Su furia y ansiedad se triplican al estar cerca de una veta virgen, y se les han detectado modificaciones físicas tras ingerir grandes cantidades de este escaso mineral.

La única gran madre que de momento no ha sido destruida y sigue viajando por el espacio se conoce como El Tragador de Pecados, un gigantesco Thrigot grado Delta que siembra el terror allí donde aparece.

Zrug

Pasado histórico reciente

En sus inicios, los Zrug estaban separados en diversas colonias de seres reptilianos e insectoides que batallaban entre sí. Tras una serie de guerras entre los clanes, el primer Zrag'Gruunt, la actual figura del líder Zrug, impuso su ley organizando a todos los demás bajo su mandato, unificándolos a sangre y acero. El espíritu guerrero y la capacidad de interrelación reproductiva terminaron de crear los lazos que necesitaban para establecerse como una sola facción.

Desde ese momento empezó la colonización de los sistemas planetarios cercanos. Los Zrug fueron conquistando nuevos territorios con una fuerza y una determinación que sólo el miedo al Zrag'Gruunt mantenía a raya. El mismo líder Zrug fue separando su vasto ejército en diferentes clanes Zrug independientes, y les fue obligando a civilizarse a base de realizar pequeños intercambios económicos con otras facciones y pillaje en el resto de los casos.

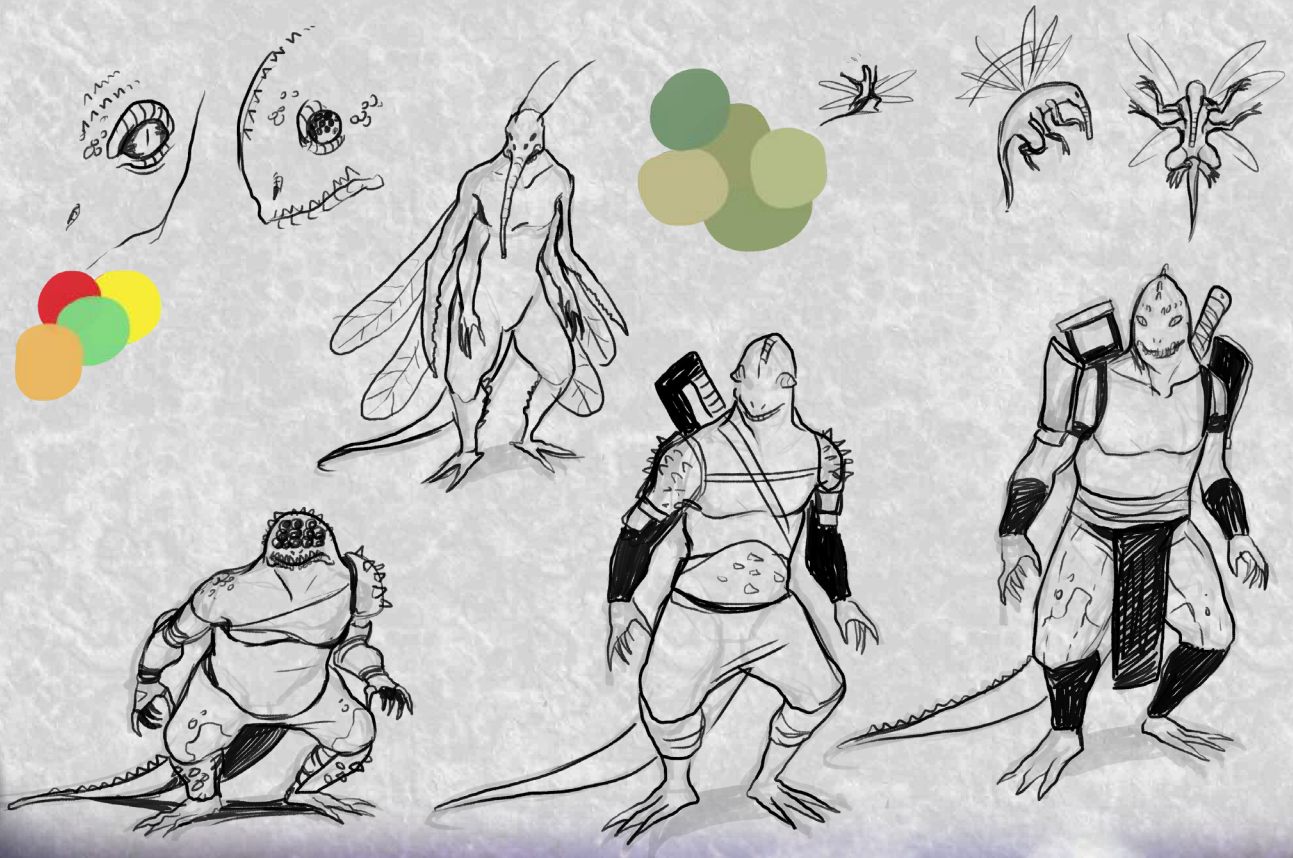
Tras muchísimos años de guerrear por el espacio los Zrug han acabado siendo piratas espaciales, estableciendo diversos mercados negros donde todo se intercambia fuera de los márgenes dictados por la Embajada Interplanetaria. Nunca han dejado de enfrentarse entre ellos, aunque todos siguen obedeciendo al Zrag'Gruunt, siendo su palabra la ley, pero una palabra metafóricamente formada por las sílabas de todos sus clanes.

Aspecto físico

Con una esperanza de vida de trecientos meses, la altura de la rama reptiliana Zrug oscila entre el metro veinte y los dos metros. Un Zrug alto será espigado, el que no, ancho de espalda. Su cuerpo está completo cubiertamente de piel escamosa, de un color verde o cobrizo, según la luz sea artificial o solar, y habitualmente con múltiples heridas provocadas en combate o autoinflingidas al crecerles por todo el cuerpo unos pequeños cuernos, pues es un proceso terriblemente doloroso de su crecimiento.

La rama insectoide Zrug, sin embargo, rozan el enanismo. De entre cincuenta centímetros y un metro de alto, son criaturas inquietas, pequeñas y molestas que revolotean de un lado a otro. Su cuerpo lo recubre un exoesqueleto quitinoso con aberturas para la cabeza, las alas y las cuatro o seis extremidades que poseen. Por su naturaleza agobiante son proclives a sufrir muertes prematuras.

Cualquier híbrido Zrug nace con malformaciones que le provocan una espantosa y agónica muerte. Si por algún motivo genético un híbrido consigue estabilizarse, se convierte automáticamente en un especialista dentro de su clan. Los híbridos son extremadamente valorados dentro de la sociedad Zrug, convirtiéndose tanto en campeones guerreros como en ídolos envidiados por el resto. Su característica más singular es el color, totalmente diferente a un Zrug normal. Puede ser que un híbrido no sepa que lo es hasta llegada su madurez, cuando experimenta un fuerte cambio en su fisionomía.



Avances tecnológicos

Los Zrug usan como arma natural su propio cuerpo. Zarpas, dientes serrados, aguijones venenosos, emisión de gases tóxicos y espolones les han evitado la necesidad de desarrollar su tecnología. La carrera armamentística Zrug surgió de la necesidad de enfrentarse a rivales poderosamente armados, y su respuesta fue saquear los almacenes de armas de sus enemigos para aumentar su propio arsenal. De un tiempo a esta parte sus especialistas en armas han modificado diseños de otras razas volviéndolos más toscos pero mucho más funcionales. Cada arma modificada supone un peligro para el Zrug que la empuña, y casi todas funcionan de diferente manera según el portador sea reptiliano o insectoide.

Economía y relaciones con otras facciones

Puesto que ningún Zrug desempeña ningún trabajo además de guerrear, son incapaces de abastecerse de materias primas y dependen exclusivamente de todas las demás razas, aunque ellos entiendan "depender" como saquear y robar por toda la galaxia. De esta manera se han declarado enemigos de toda la galaxia, siendo ésta a su vez su principal fuente de riquezas.

Los piratas espaciales Zrug se enriquecen con la venta de material robado en los desguaces de los mercados negros, otros Zrug se han convertido en mercenarios y cazadores de recompensas trabajando para el mejor postor, los que no forman parte de estos colectivos venden comida y recursos sobrantes para conseguir más dinero para armamento ilegal, y un pequeño clan colabora con los Nixzit en sus planes como soplones, huéspedes a los que infectar o músculo que no hace preguntas ni tiene cuestiones morales.

Sistema social

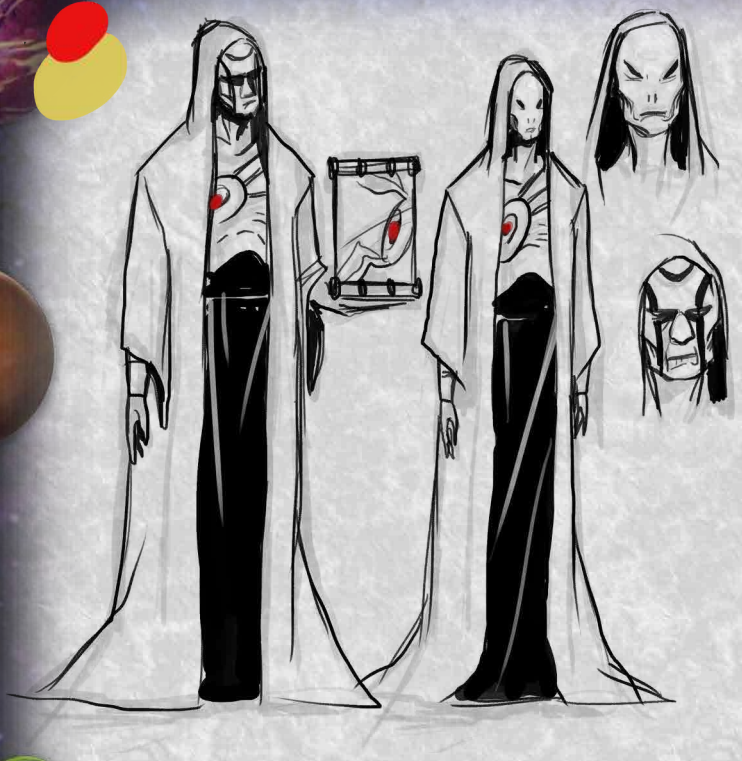
La pirámide de poder de los Zrug comienza en el Zrag'Gruunt, un líder guerrero de aspecto débil pero voluntad férrea, seguido muy de cerca de los jefes de los clanes, quienes conforman la asamblea Zrug. Todos ellos tienen a su disposición un grupo de hembras para procrear. Un híbrido gozará de la siguiente posición dentro del clan, seguido de las crías y en menor medida de los guerreros. Incluso sin tener ningún valor ético o moral, un Zrug jamás antepondrá su vida a la de una cría, esté o no esté en una habitación de incubación.

En los lugares más apartados de las ciudades todo gira en torno al líder del clan, aceptando y respetando sus órdenes. En las propias ciudades existen tantos cabecillas dentro de los clanes que cuando un líder se vuelve displicente es imposible controlarlos a todos.

Importancia del cristal

Probablemente la única especie de todo el universo que utiliza el cristal como moneda de cambio, ya que para ellos no tiene valor alguno fuera del monetario. Aunque con tecnología robada Valcerian algunas de sus naves lo utilicen como medio de turbo propulsión, intentan deshacerse de él lo más rápido que pueden. En el mercado negros se puede conseguir el cristal que los Zrug han saqueado de los cargamentos Tel·lus con mucha facilidad. Hay todo una estructura comercial detrás de los piratas Zrug.

Su buque insignia, el Mausoleo Sibilino, tiene poca capacidad de almacenaje de cristal pues consume una gran cantidad para desplazarse rápidamente a través de los cinturones de antimateria de los planetas.



Nixzit

Pasado histórico reciente

¿Cuánto hace que los Nixzit son un poder en la sombra? Nadie lo sabe. Imperios, corporaciones, particulares, todo tipo de personas se pone en contacto con ellos para poner solución a sus problemas más escabrosos. Sin sede fija ni planeta natal, viven y viajan por interés personal.

Se dice que el primer contacto Nixzit lo tuvo una nave palacio de evangelización Valcerian al llegar a un planeta inhabitado con restos de una civilización tiempo atrás extinta. Los tres primeros clérigos abandonaron la nave en busca de supervivientes, pero al regresar lo hicieron absolutamente cambiados, y les seguía una horda de arañas Nixzit. Una vez con el control de la nave palacio, empezó la misteriosa y secreta expansión de territorios Nixzit.

Aspecto físico

Un Nixzit parasita un cuerpo al clavar sus seis patas en su carne y hacer simbiosis con él. El cuerpo del parásito Nixzit se asemeja a un arácnido, con un ópalo brillante oscuro en el centro a modo de núcleo y seis patas alargadas afiladas. La tonalidad del cuerpo es naranja o amarillenta, y según expresan sus emociones el ópalo del centro cambia de color. No tienen ni boca ni ojos, pero no por ello no tienen sentidos. Tienen vista térmica, por lo que ningún lugar es seguro para esconderse de ellos.

Los Nixzit pueden parasitar cualquier forma de vida con capacidad de raciocinio propia. De sus pequeñas extremidades surgen unos cilios que al entrar en contacto con el sistema nervioso del huésped toman el control de su mente, su cuerpo y sus recuerdos. La personalidad del huésped se mantiene intacta, salvo que ya no es dueño de sus actos. El cuerpo parasitado no envejece, pero el Nixzit hace que vaya perdiendo masa muscular hasta que sólo queda piel y músculo suficiente para mantener vivos los órganos, en un efecto de momificación a largo plazo. Cuanto más tiempo pase con el parásito, más movilidad pierde el huésped y se vuelve un cascarón inservible.

Un Nixzit puede cambiar de huésped si las terminaciones nerviosas que crean el vínculo con el cuerpo no se han fijado. El tiempo de fijación depende absolutamente de la capacidad de adaptación del organismo huésped. Si un Nixzit es extraído de un cuerpo tras haber establecido el vínculo completo, tanto el parásito como el huésped hallan la muerte inmediata. Si uno de los dos fallece de muerte natural, el parásito se separa del cuerpo y se convierte en una joya inerte. Si el cuerpo del parásito pasa cierto tiempo en contacto con cristales, renacerá conservando todos los recuerdos de su vida anterior.

Avances tecnológicos

Un Nixzit aprovecha en todo momento las ventajas físicas y psíquicas que le proporciona el cuerpo del anfitrión: si su punto fuerte es la fuerza bruta la utilizarán de la mejor manera.

El origen de la tecnología Nixzit es confuso. El armamento de un Nixzit dependerá del huésped al que esté parasitando. Los modelos y diseños de su armamento son vestigios de la civilización parasitada previa a los Valcerian. Todas tienen en común ser armas de precisión, silenciosas y punzantes. Recubren los filos de sus armas con una neurotoxina de rápido efecto, que paraliza de dentro a fuera a la víctima, se diluye en los fluidos corporales, haciendo imposible su localización una vez inoculada.

El avance más asombroso de la tecnología Nixzit es la creación en secreto de los Soles Negros. Mezclando conocimientos Valcerian de gestión y escultura del cristal, han conseguido decantar la energía residual de los cristales para crear una masa esférica gigantesca aparentemente muerta que no para de emitir energía a muy bajo nivel. La radiación que estos emiten permite la aparición de cristal en los planetas cercanos.

Economía y relaciones con otras facciones

Para los Nixzit lo más valioso es la información, seguido de cerca del miedo. Un agente infiltrado Nixzit puede llegar a conocer los secretos más ocultos de una corporación permitiéndole llegar a los círculos más altos de poder en la misma. Desde ahí puede usar su influencia para chantajear y extorsionar a los que considere más débiles.

Pequeños grupos de Nixzit ofrecen sus servicios para tareas puntuales, legales e ilegales, como consejeros, mediadores o asesinos a sueldo. Conocedores de todas las materias, no existe un campo de conocimiento donde no destaquen. Esto hace que sólo entablen relaciones con otras facciones por puro interés, aunque casi ningún miembro de las otras facciones conozca la existencia de los Nixzit. Siempre desde la cordialidad, pero marcando la diferencia de status quo con su interlocutor.

No existe nada parecido al amor entre Nixzit. Se limitan a comunicarse entre ellos por trabajo, o para compartir información útil para otros trabajos. El tiempo que pasan en solitario lo emplean en recordar hechos de su pasado de los que puedan sacar partido en un futuro.

Sistema social

La sociedad Nixzit está jerarquizada por cantidad de trabajos cumplidos. La posición social se marca con un tatuaje de barras y círculos, siendo mayor cuanto más importante es el Nixzit dentro de la sociedad. Este tatuaje siempre está en algún lugar oculto a la vista.

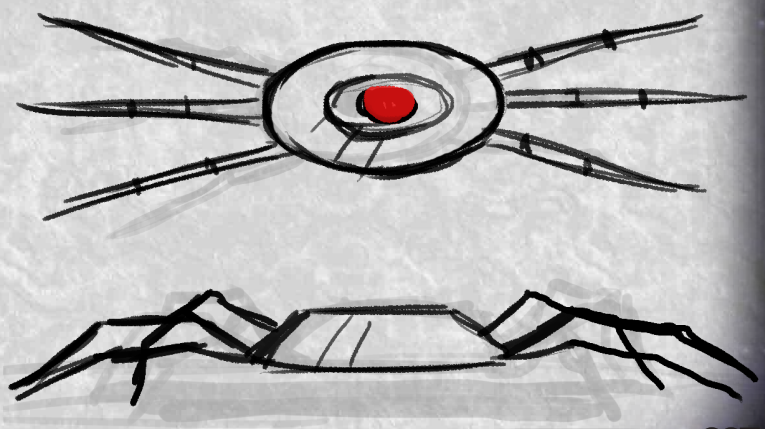
Los Nixzit de mayor posición es la tríada Nixzit que parasitó a los clérigos Valcerian al principio de su expansión de territorios. Sólo los Nixzit que tienen la capacidad de reproducción pueden tomar decisiones por cuenta propia. Esta pequeña cantidad de Nixzit, más o menos uno de cada dos mil, pondrá huevos en huéspedes extremadamente débiles como bebés o ancianos para que las crías puedan parasitar sin esfuerzo aparente.

Toda orden de la tríada Nixzit es obedecida inmediatamente, puesta en tesitura únicamente en caso de ir directamente en contra de la personalidad del individuo parasitado al que se le da la orden. Sin embargo, ningún Nixzit considera que otro que no sea él tiene la razón.

Importancia del cristal

El cristal es su manera de establecer relaciones de poder con el resto de razas. Compran y venden todo lo necesario para la obtención de más poder. Se especula que el cristal forme parte de un plan definitivo para la evolución de su especie.

Su nave principal, el Cronista, tiene un sistema de camuflaje óptico y térmico que la vuelve invisible y está adaptada para absorber la radiación de los Soles Negros y sustentarse de ella, como cualquier Nixzit que se precie.



Valcerian

Pasado histórico reciente

Antes de la unificación, los Valcerian eran un grupo muy disperso de seres inteligentes trabajando en diferentes vertientes sociales. Cuando se formó la Gran Bola Brillante como ser superior e independiente, decidieron volcar todos los recuerdos de su raza en ella pues la propia Bola Brillante decidió que la unión y la estructuración era la única manera de obtener un puesto en el universo. Así, los Valcerian que podían interpretar sus palabras crearon el primer Concilio Valcerian, que llevó a la unificación.

Tras la unificación, los Valcerian trabajaron durante siglos diseñando un orden social que les permitiera funcionar como una única entidad. Configuraron su casta sacerdotal y avanzaron tecnológicamente, convirtiendo su doctrina en fe y su fe en política. Años después de la unificación, la Gran Bola Brillante se convirtió en un repositorio, un disco duro que almacena toda la información recopilada por las diferentes generaciones Valcerian.

Hace cinco generaciones la Gran Bola Brillante volvió a hablar. Señalando a los Thrigot como amenaza para su pueblo indicó que debían catalogar y medir todo lo que pasara en torno a ellos. En silencio, el imperio Valcerian ha estado trabajando para conocer los motivos por los que los Ragnarok Thrigot se vuelven más y más poderosos.

Aspecto físico

Un Valcerian mide de media un metro noventa. A pesar de su velocidad de reproducción su genética apenas se altera de una generación a otra, por lo que no hay mucha variación entre los distintos miembros de su especie. Sus cuatro extremidades parecen ligeramente desproporcionadas con el resto de su cuerpo, pero en su desplazamiento se revela que son muy livianos, algo impropio para alguien de su tamaño.

No tienen pelo, y sus ojos ovalados resultan extraños ya que al no tener pupila parecen no enfocar a nada en concreto. El rasgo más característico de los Valcerian es su piel, de un color verdoso muy claro que en algunos casos tiende a aguamarina. Van apareciéndoles manchas oscuras en la piel cuando llegan a cierta edad.

Avances tecnológicos

La tecnología Valcerian es la más avanzada y extendida de la galaxia. En cuanto un descubrimiento nuevo es catalogado como exento de peligro automáticamente comercian con él. Entre los principales avances se encuentran la comunicación tridimensional holográfica a gran distancia, los tetrápodos de combate que tan de moda se han puesto entre los Tel·lus y las torretas faro que emiten ondas de largo alcance que interfieren todas las frecuencias de imagen y sonido.

La intrincada composición robótica combinada con aleaciones de metales a los que sólo ellos tienen acceso convierte toda pieza Valcerian en algo único. Ni siquiera los Zrug han conseguido descifrar el complejo proceso de desarrollo de la tecnología Valcerian.

En su lucha contra los Thrigot han diseñado laboratorios específicos para contener y analizar muestras de estas criaturas. Su instrumental médico y toda la maquinaria para las analíticas son los más sofisticados que existen. Cada nave palacio es también un ejemplo de cómo la aplicación de su tecnología responde a un intento de mantener la estructura de su sociedad en cualquier lugar del universo.

Economía y relaciones con otras facciones

Como raza los Valcerian son cien por cien autosuficientes, por lo tanto, no mantienen relación económica con ninguna facción de manera estable. Su división social les permite mantener la sociedad tal y como la han diseñado. Eventualmente intercambian armamento obsoleto para ellos por cristal sin adulterar o cualquier otro tipo de servicio que ellos consideren indigno de las manos de un Valcerian.

Varias veces su sociedad ha sido considerada una utopía comunista en la que ningún Valcerian es pobre o pasa hambre. Ellos trabajan porque deben hacerlo y reciben exactamente lo que deben recibir. No existe el concepto de riqueza para ellos, aunque sea cierto que la casta clerical vive entre lujos materiales.

Respetan a los Tel·lus, pues admiran la capacidad de adaptación ya que ellos viven unas vidas muy cortas. No soportan de manera alguna a los Zrug, ni entienden o respetan la filosofía Calhum. Su mayor miedo es a lo desconocido, por lo que temen y detestan a los Thrigot y a los Nixzit de igual manera.

Sistema social

Muy pocos han estado en presencia de la Gran Bola Brillante, aunque para todos es su líder político y espiritual. La casta clerical interpreta sus palabras y las retransmite al resto del pueblo Valcerian, quienes no cuestionan las órdenes y obedecen ciegamente a sus guías espirituales. Por debajo queda la casta militar, que son los Valcerian de dieciséis años o más, pues antes no pueden ir al ejército. Los educadores y trabajadores forman el siguiente estrato social, de entre cuatro y quince años, dejando a los Valcerian de cuatro o menos años como infantes.

Estos estratos sociales se han mantenido intactos desde hace miles de años. Gracias a la coordinación de los clérigos y al modelo educativo que utilizan aseguran la supervivencia del sistema. La insubordinación no se castiga, pero se disipan las intenciones con un debate abierto de pública participación.

Importancia del cristal

Para los Valcerian el cristal lo es todo. Lo usan para alimentar los datos de la Gran Bola Brillante, por lo que luchan y realizan extensas búsquedas para ampliar sus vastas reservas. En varios momentos de su historia lo han empleado como fuente de energía, pero ahora para ellos eso es tecnología obsoleta. Desde que el cristal se ha convertido en el motor de toda la economía, se ha potenciado la investigación de todos sus usos. De esta manera sus innovaciones tecnológicas están cada vez más ligadas al propio cristal.

Es tan importante que hasta el Aqualonde, su nave palacio más ostentosa, alberga un invernadero gigante en el que los Valcerian hacen crecer el cristal empleando la luz de todos los soles que pueden encontrar.

Calhum

Pasado histórico reciente

Ciento cincuenta años atrás, una joven señora Calhum se hizo con el bastón de líder de toda la comunidad, siendo la primera vez que un miembro tan joven había alcanzado esa distinción. Los primeros años de su tutelaje fueron como los de cualquier otro líder: precisos y sin ninguna decisión llamativa. Un día llamó a los consejeros y les dijo que iba a cerrar las líneas diplomáticas con el resto del universo, que los Calhum necesitaban tiempo de reflexión ante la futura guerra que se acontecía.

Comenzó así el "Silencio Eterno" periodo en el que las facciones más importantes chocaron con un muro de incomunicación que no podían entender. Pasados sesenta años varios emisarios llegaron hasta algunos planetas con claro mensaje: la Sagrada Señora Calhum quería retomar las relaciones allí donde fueron dejadas, con ánimo de crear lazos más fuertes que los que existían previamente. Con este nuevo acuerdo, los Calhum se convirtieron en parte importante de la Coalición Multifacción de Progreso.

Aspecto físico

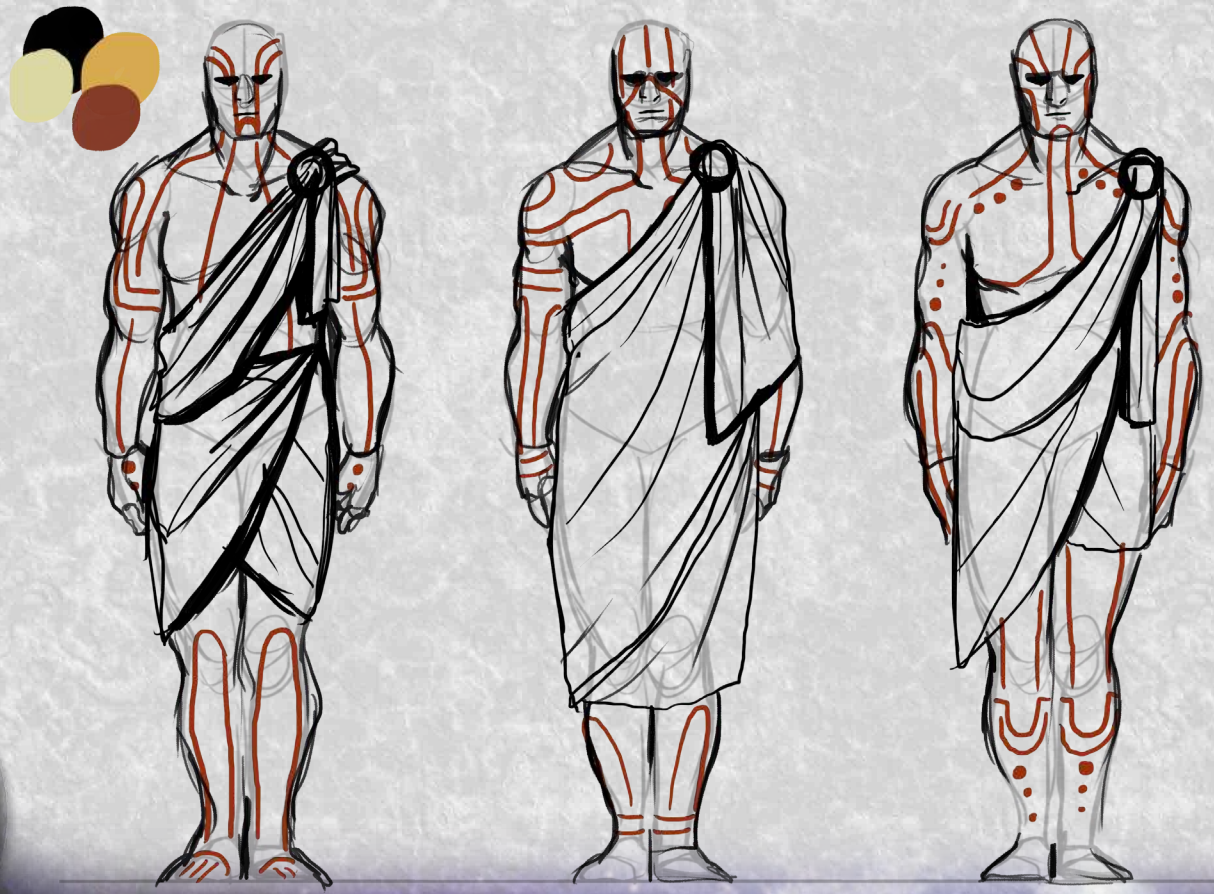
Todos los Calhum miden entre dos metros y dos metros y medio. Su piel es dura y pétrea, de un color que varía desde el naranja hasta el marrón oscuro. La edad oscurece la tonalidad de su piel. Su cuerpo carece de cualquier tipo de pelo y el único rasgo característico visible, además de su envergadura, son las líneas que cubren su cuerpo. Cada Calhum nace y crece con una serie de tatuajes de batalla en el cuerpo, que le marcan desde su nacimiento y no pueden ser modificados de ningún modo a lo largo de su vida.

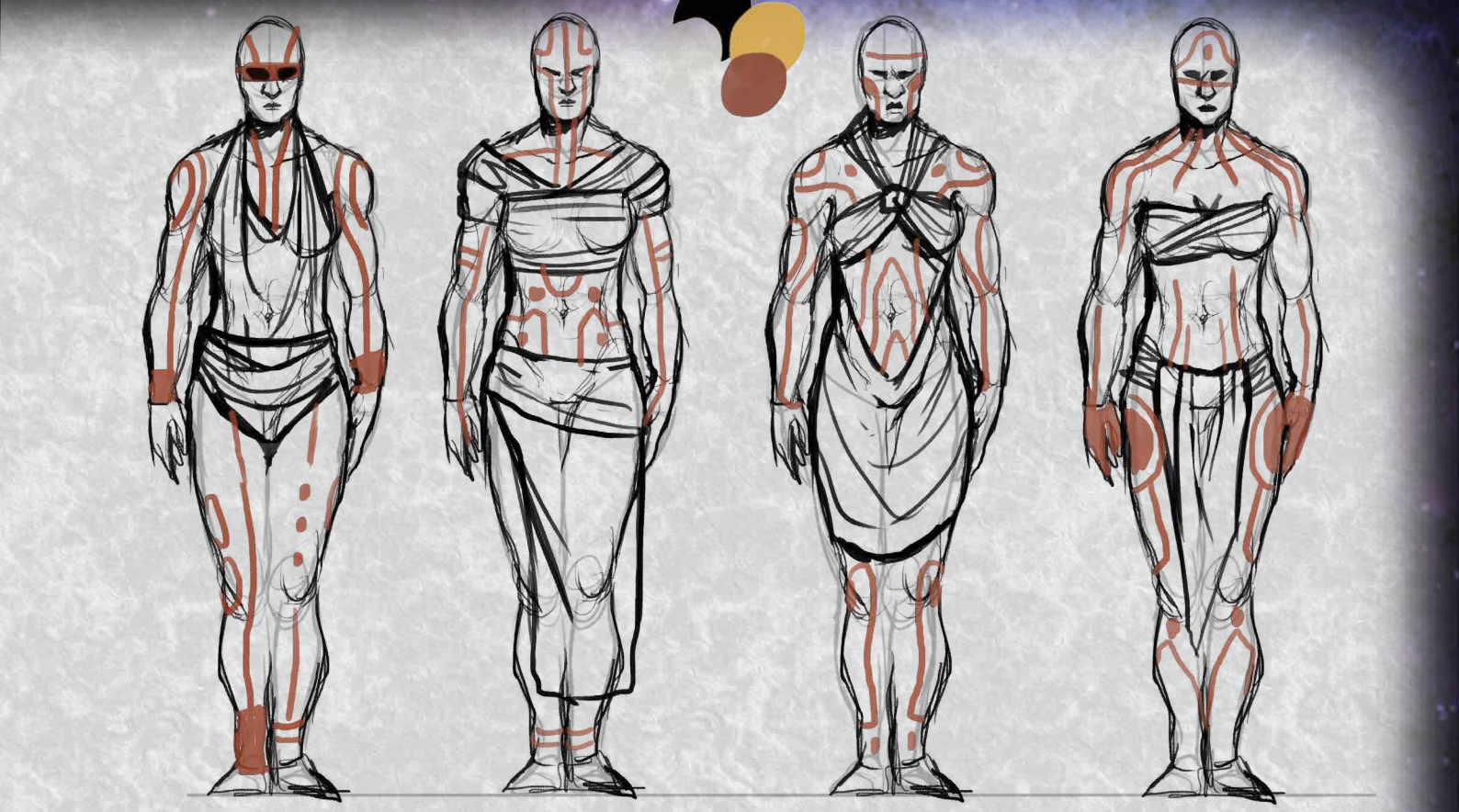
Ciertos Calhum son diferentes. Poseen rasgos afilados y son mucho menos voluptuosos que sus congéneres. Estos consiguen canalizar el poder del cristal a través de sus cuerpos con mucha más facilidad. No hay constancia de ninguna correlación entre su forma física y los poderes psíquicos de los Calhum, pero estadísticamente cuanto más delgado más capacidad psíquica y viceversa. La edad potencia los poderes de los Calhum al tiempo que los debilita físicamente.

Avances tecnológicos

La principal arma de un Calhum es el Calhum en sí mismo. La furia de un Calhum se canaliza a través de los tatuajes de su cuerpo, liberándolos, iluminando las líneas y volviendo blancos sus ojos. Sus músculos se ensanchan y su aspecto se vuelve mucho más salvaje en general.

Al liberar sus tatuajes de batalla tanto su fuerza como su velocidad se multiplican de manera notable. El cristal alimenta hasta límites insospechados la energía que su cuerpo consume al realizar esta proeza. Los Calhum que consideran que su cuerpo no es suficientemente resistente canalizan ese poder utilizando bastones, cetros y dagas como vórtice de poder, dirigiendo toda la fuerza de su transformación al arma, que rebosa poder durante el tiempo que dura el efecto.





Aun así las naves Calhum están equipadas con armas de energía heredadas de contactos con los Valcerian. Un Calhum que abandone su naturaleza física y espiritual y abrace la tecnología es considerado un renegado, y se convierte en un paria en todos los niveles de la sociedad. Ellos, sin embargo, se definen a sí mismos como el futuro de su especie.

Economía y relaciones con otras facciones

Un Calhum no necesita ninguna posesión material, y por lo tanto trabajan sin necesidad de remuneración. Su único interés es mantener su sociedad y sus tradiciones. La división profesional que ellos mismos realizan sirve para mantener el equilibrio de la facción. Ciertos miembros se dedican al comercio exterior, a la enseñanza militar alienígena o actúan de guardaespaldas de miembros de otras razas. Estos intercambios no son puramente económicos, responden a intereses muy concretos como reforzar lazos de camaradería o recordar al universo entero la potencia física que serían capaces de desplegar en caso de enfrentamiento militar.

Su relación con las otras facciones es errática. El caos de la actividad neuronal Zrug les irrita, el cientificismo de los Valcerian les resulta antinatural y se sienten relativamente cómodos al lado de los Tel·lus. Los Nixzit son inexistentes para ellos y los Thrigot actualmente son más que una simple amenaza, son su enemigo directo.

Sistema social

La vida media de un Calhum ronda los doscientos años. En ese tiempo desarrollan una línea temporal personal en la que superada la adolescencia toman una misión en la vida que deben cumplir con precisión. Esta misión no siempre les lleva a una búsqueda mística, sino que les sitúa dentro de la sociedad a nivel laboral sencillo: campesino, clérigo, constructor… Conforme se va acercando el final de su vida el Calhum regresa a su lugar de nacimiento para convertirse en tutor de un miembro de su raza que posea su misma misión.

Su sistema político es sencillo. En lo más alto está la representante de todo Calhum: la Sagrada Señora Calhum, cuyo puesto siempre ocupa una mujer. Bajo ella se encuentran cinco consejeros, representando cada uno a las cinco familias Calhum más numerosas. Después, la guardia real, que tiene tantos miembros como núcleos urbanos existen. Los miembros se eligen en combate, participando y ganando una serie de pruebas, ocupando cada vacante el ganador de dichas pruebas.

Importancia del cristal

El cristal para los Calhum es piedra espiritual por excelencia. Sus altares están construidos sobre vetas de cristal y lo usan como foco mental en sus meditaciones. Por sus múltiples usos siempre buscan los fragmentos más perfectos y voluminosos, realizando carísimas y no siempre legales transacciones económicas con tallistas y extractores de cristal.

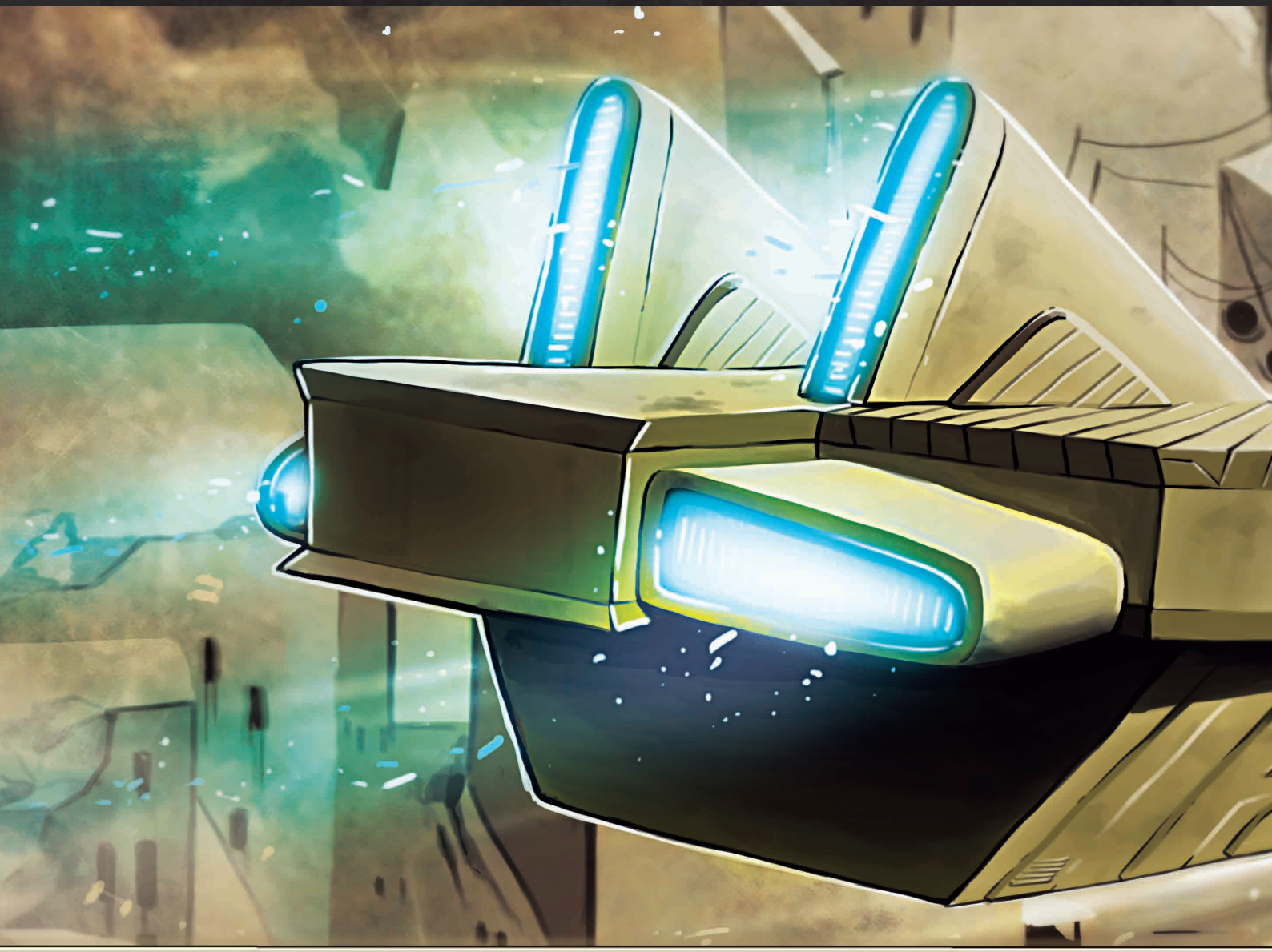
Sus pesadas y sólidas naves se mueven con generadores alimentados por cristal, activados por psíquicos Calhum. Tienen una potencia y movilidad que atenta contra la lógica que dicta el volumen y el peso de las mismas. Su nave principal, el Filo de Piedra, es una muestra del poder y la perfección psíquica Calhum.

Los últimos días

Querido diario: esta noche he tenido una horrible pesadilla y eres al único que puedo contárselo. Todos los ordenadores y las llamadas a nuestros padres las están grabando. Lo sé, el otro día me preguntaron por aquello que le dije a mamá. Sólo me quedas tú y este bolígrafo que se está acabando.

He soñado que estaba en el comedor de mi casa, con mi madre y mi hermano, cuando de pronto la radio, que estaba encendida, emitía un zumbido en vez de la música habitual. Me he llevado las manos a los oídos y he visto como mi madre hacía lo mismo. De pronto, un temblor ha agitado el edificio en el que nos encontrábamos. Al mirar el cielo por la ventana he visto cómo el color azul iba desapareciendo poco a poco dejando paso a una oscuridad casi absoluta, abrumadora. Me he despertado gritando.

Al volver a dormirme, creo que he vuelto al mismo sueño. Corriendo he ido a mirar por la ventana para ver con satisfacción cómo los dirigibles de vigilancia y transporte seguían surcando el cielo. De pronto, ha empezado el zumbido de nuevo. Esta vez, además de la desaparición del azul del cielo, los dirigibles han empezado a chocar entre sí con el sol poniéndose de fondo. Uno de los dirigibles ha caído frente a mi edificio, haciendo pedazos el colegio centro reeducacional que hay frente a mi casa. Aterrorizada, he vuelto a despertar gritando. Sin embargo, esta vez he despertado dentro de otro sueño en el sofá de mi casa a tiempo de ver como de nuevo el cielo perdía el color azul y contemplar absorta como uno a uno los edificios que hay al lado de mi casa estaba siendo tragado por el suelo cuando ha empezado a resquebrajarse. Un terrible zumbido sonaba en



mi cabeza y de mis oídos salía sangre. Antes de despertarme de verdad, he visto flotando en el aire cuatro objetos de diferentes colores, cosas que no he sabido reconocer pero se han grabado en mi memoria.

Lo que más me ha dejado en shock ,ya bien despierta, ha sido encender mi móvil y ver que tenía un mensaje con archivos adjuntos de un número desconocido, y al descargar las imágenes encontrarme una foto de uno de los cuatro objetos. Esta situación me está empezando a asustar. Los últimos chequeos médicos con tecnología Valcerian revelaron que estoy desarrollando una especie de poder psíquico: percepción extrasensorial. ¿Será este sueño un vaticinio de lo que está por venir? La verdad es que ya no sé qué creer.

Desde que estoy estudiando en este centro especial hay veces que lo que veo se mezcla con lo que siento o incluso con lo que sienten las personas a mi alrededor. Hay un niño que también sabe como yo y me mira con miedo. Nunca he escuchado su voz interior, pero si se parece a lo que muestran sus ojos tiene que ser algo horrible y desesperado. Creo que está loco.

El otro día, en una de las pruebas que hacemos todos los internos, mientras poníamos a prueba nuestras capacidades, empezó a gritar. Al principio era un llanto incontrolable, pero poco a poco se transformó en un grito desgarrador. Fue horrible.

Ahora me he quedado preocupada. El doctor ya me interroga de manera diferente a mis compañeros, y si le cuento que estoy teniendo terrores nocturnos es posible que me saque de aquí y me meta en un centro reeducacional especial para personas como yo. No quiero hacerle eso a mi madre, no puedo. Seguiré fingiendo que todo es normal, aunque el mensaje sea ciertamente inquietante. ¿Quién me habrá mandado la imagen? ¿Qué serán los objetos? En fin, termino por ahora, seguiremos hablando por la noche. Gracias por escucharme.

Capítulo 3 - Tres mil años de viaje espacial

-1457: La humanidad tiene el primer encuentro reconocido con seres de otro planeta. Se hacen llamar a sí mismos Valcerian y presentan una tecnología que permite la comunicación entre especies inteligentes.

-1455: Se llega a un consenso entre todos los países del mundo para coexistir con alienígenas. Tras dos años de deliberaciones y votaciones, el cese de hostilidades hacia los Valcerian es de efecto inmediato y global.

-1410: Los Valcerian comparten tecnología y conocimientos con los humanos. Durante treinta años los Valcerian hacen avanzar a grandes pasos la tecnología humana, pero su nave recibe nuevas instrucciones y abandonan el Sistema Solar.

-1395: El Profesor B. Siah descubre una sustancia capaz de hacer crecer vegetación sin necesidad de agua u oxígeno. Se inicia el programa de Terraformación, un intento de llevar la vida vegetal a lugares inhóspitos.

-1370: El programa de Terraformación da sus frutos. La densidad de la atmósfera de Marte aumenta lentamente y se establece la primera colonia humana en otro planeta, Nueva Babel.

-1340: Varios transbordadores parten hacia Marte. En un intento de huir de la incipiente guerra, tanto ricos como pobres huyen del planeta. Ningún país intenta detenerles, ocupados como están entre ellos.

-1338: Se desata la Cuarta y última Guerra Mundial. Los dos bandos enfrentados son los Pro-Galácticos y los Pro-Terrestres, cada uno con una visión de lo que deberían hacer al respecto de la vida alienígena y de la expansión espacial de la humanidad.

-1335: Un ataque nuclear asola todo el hemisferio sur. Ningún lugar bajo el ecuador está a salvo de la devastación producida por la guerra entre ambos bandos. Mueren millones de personas.

- 1320: Finaliza la guerra. Ambos bandos firman un tratado de paz tras quince años de conflicto armado. El cuarenta por ciento de la humanidad ha desaparecido, las fronteras han caído y los mapas han cambiado.

-1300: Cambia la división entre hemisferios. La división de la tierra cambia. Desaparece el concepto de hemisferio norte y sur dejando paso al hemisferio Este y al Oeste, basándose en el Meridiano de Greenwich.

-1250: Se firma definitivamente la paz. Una coalición política unifica el hemisferio Oeste dando paso a nuevas políticas gubernamentales y deponiendo las armas en la mitad del globo.

-1245: La atmósfera de Marte se vuelve tan densa como la de la tierra y se vuelve respirable. El programa de Terraformación de Marte ha terminado de manera exitosa. El planeta entero está a disposición de la humanidad.

-1200: Llueve en Marte por primera vez. Los diseños solares desarrollados en Nueva Babel combinados con la antigua investigación biocelular del Profesor Siah permiten el fenómeno e inicia la reforestación de Marte.

-1131: Comienzan las revueltas del 31. El hemisferio Este comienza un proceso de Terraformación privado convirtiendo el desierto del Sáhara en terreno fértil.

-0770: La humanidad se recupera lentamente de su última guerra mundial. Casi seiscientos años después la Tierra vuelve a vivir un periodo de paz y de crecimiento económico y tecnológico.

-0700: Una expedición parte hacia las lunas de Júpiter para hacerlas habitables. El proyecto de expansión espacial en Marte va viento en popa y las metas son más altas esta vez, buscando un destino más lejano.

-0650: Aparece el alma de la máquina. En lugares abandonados por el hombre las máquinas continúan su trabajo habitual hasta agotar combustible o energía. El Alma en la Máquina se convierte en la corriente religiosa de moda.

-0500: El planeta se sigue recuperando de la guerra. La radiación se disipa tras ochocientos años y se descubre que la selva amazónica ha engullido un quince por ciento del océano pacífico.

-0450: Las comunicaciones entre los planetas se ven cortadas por una insólita actividad solar. El espacio interno al cinturón de asteroides se vuelve intransitable y se da por perdida la expedición de Terraformación a las lunas de Júpiter.

-0130: Nuevos prototipos de vehículos espaciales unipersonales comienzan a ser producidos en masa. Marte en su totalidad es habitable y el sesenta por ciento de su superficie se halla poblada.

-0120: Extraños avistamientos de OVNI desde Marte. La fe se recupera y se cree que la expedición a las lunas de Júpiter fue un éxito. Se sigue sin poder establecer comunicación con ellos.

-0110: La actividad solar reduce su intensidad. El espacio vuelve a ser transitable y se reestablecen las comunicaciones entre la Tierra y las colonias. Las diferencias teológicas y tecnológicas comienzan a hacerse evidentes.

-0090: La humanidad se fragmenta. Según su planeta de procedencia se llaman a sí mismos Tel·lus, de la Tierra, Mar·lus de Marte y Jup·lus de las lunas de Júpiter.

-0058: Una flota alienígena aparece cerca de los anillos de Saturno. Se establece una nueva línea defensiva en las colonias de Júpiter y se envían tropas y naves de combate a la órbita de Júpiter.

-0055: Primer enfrentamiento con Alienígenas hostiles. Ganimedes, una de las lunas de Júpiter, es destruido por estos atacantes desconocidos.

-0053: Los Valcerian vuelven repentinamente al Sistema Solar. Una nave Valcerian establece una base en Mercurio y se vuelve clave en la batalla forzando la retirada de la flota invasora. Los Valcerian retratan a estos atacantes como Zrug.

-0040: Se funda la Coalición Alienígena de Defensa Espacial (CADE). Los Valcerian firman un tratado de paz entre ellos y los Tel·lus, Mar·lus y Jup·lus para defender el Sistema Solar de futuras amenazas Zrug.

-0035: Da comienzo el proyecto Éxodo. La vida en la Tierra cada vez es más salvaje e incivilizada. Las comunidades más avanzadas de Tel·lus construyen buques espaciales gigantes y los llaman Arcas.

-0027: Las Arcas parten hacia el exterior del Sistema Solar. Patrick J. Pike es nombrado capitán de la Eagle, el Arca más grande, dirigiendo a los Tel·lus en un viaje hacia lo desconocido.

-0023: La base de la CADE es destruida. La base Valcerian de Mercurio es atacada y arrasada por incursores Zrug. El gobierno Mar·lus manda a su armada a la órbita de Venus, para evitar una invasión en la Tierra.

-0022: Se produce un combate a gran escala. La flota Zrug combate contra la Mar·lus, pero son muy superiores en número y algunas naves Zrug aterrizan en la Tierra.

-0020: La Eagle llega a la galaxia de Andrómeda. El sistema de viaje sufre un error y su viaje no se detiene. La mayoría de las otras Arcas sufren el mismo error y son absorbidas por una Gigante Roja.

-0010: El sol estalla y se convierte en una Supernova. Tras robar en la Tierra las cuatro piezas que les faltaban para la construcción de un arma nuclear Valcerian, el último destacamento Zrug lanza su ataque hacia el Sol. La mitad del Sistema Solar es destruido. Júpiter sale de su órbita y sus lunas con él. Los Jup·lus se pierden en el espacio.

-0000: Comienza el Gran Éxodo. Al perder la comunicación con los Mar·lus y los Jup·lus, los Tel·lus saben que son lo que queda de la humanidad y prosiguen su viaje con resignación.

+0009: Una enfermedad se propaga entre la tripulación. Todo aquel que no descansa en criotubos enferma de un brote parecido al escorbuto, aunque los sistemas de la nave consiguen aislar a los sujetos y salvar a la mayoría con duchas descontaminantes.

+0011: Nace el primer bebé en La Eagle. La vida se abre paso sin importar el lugar, y los tripulantes de la Eagle celebran este nacimiento por todo lo alto.

+0017: Se produce el inicio de una separación teológica. El Alma de la Máquina pierde adeptos en pos a la creencia de que los verdaderos salvadores son los miembros de la tripulación del arca.

+0127: Primer siglo de viaje en la Eagle. Tras un siglo la tripulación sigue criogenizada y criogenizándose. Se establece un sistema de turnos en los que los pasajeros y la tripulación se irán descongelando unos a otros para que la vida pueda persistir en el Arca, desconociendo el tiempo que vivirán en ella.

+0210: La energía de la nave empieza a escasear. Se lanzan al espacio capsulas de escape con criotubos dentro, con un plan: mandarlos todos a la misma posición espacial y recogerlos más adelante. Nunca se hace.

+0214: Muere Patrick J. Pike. Tras fallecer sin ningún descendiente, un joven cambia su apellido y da inicio a la tradición de mantener el apellido de la tripulación de la nave vivo. Este hecho da lugar a la Veneración a los Ancestros.

+0218: Un fallo en el sistema activa las defensas internas de la nave. Se desata una guerra entre tripulación y máquina en la que se pierden muchas vidas, aunque finalmente se acaba solucionando el problema.

+0220: Falla el sistema de mantenimiento. Al no activarse de manera automática para prevenir daños falla durante 3 meses, y toda la comida pierde su sabor. Al repararlo se establece el trece de Junio la festividad "El día de los Sentidos".

+0227: Termina el estado criogénico de los pasajeros de la Eagle. Por miedo a que la nave se vuelva de nuevo en contra de los tripulantes otra vez, hay una fuerte separación teológica final entre los que veneran a la Máquina y los que veneran a los Ancestros.

+0229: Un planeta habitable entra en el radar. Los sistemas de la nave descubren un planeta inhabitado con un nivel de permisibilidad altísimo para la vida Tel·lus y tras una rápida votación, la Eagle cambia de rumbo hacia el mismo.

+0232: La Eagle aterriza en el planeta. El resto de arcas se dispersan por el mismo formando minúsculas colonias colindantes a la principal, y pronto este planeta se convierte en el punto de referencia y partida de los Tel·lus. El nuevo planeta se nombra Obarnar. La Eagle, transformada en un edificio para subsistir, se convierte en el centro de la primera ciudad del planeta, llamada Nuevo Horizonte.

+0236: Una nave Valcerian llega a Obarnar. Se retoman las comunicaciones y colaboraciones con los Valcerian, quienes comparten el conocimiento de los cristales con los Tel·lus, que comienzan a explotar los yacimientos que Obarnar posee.

+0242: Se desarrollan los modelos de Drones capaces de soportar la alta presión de la atmósfera de Obarnar. Fallan los 19 primeros modelos. El modelo de Dron A-20 es mandado a orbitar Obarnar para funcionar como satélite, estableciendo el inicio de la red Externet.

+0250: La biónica pasa de medicina a estética. Los implantes biónicos se vuelven cada vez más comunes y acaban convirtiéndose en un modelo estético a seguir.

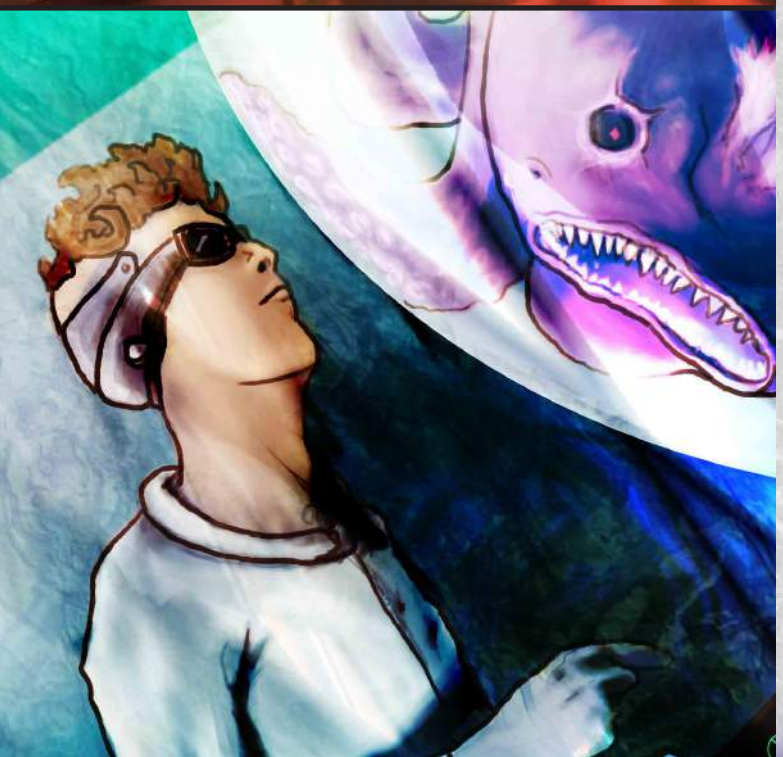
+0260: Los Drones A-20 captan las primeras transmisiones de la red sináptica Thrigot. No se toman en consideración y se catalogan como interferencias provocadas por el campo magnético del planeta. Se descubren naves Zrug sobrevolando el planeta, pero abandonan la órbita rápidamente.

+0263: Cada núcleo de población de Obarnar establece su propia comunidad y con el tiempo, su propio país. El desarrollo tecnológico es común. Para evitar agentes contaminantes, se colonizan varios planetas cercanos a Obarnar y se establecen factorías allí.

+0270: Los devotos del Alma de la Máquina abandonan Obarnar. Deciden viajar en de vuelta hacia el Sistema Solar, y se pierde la comunicación con ellos.

+0283: Se produce el primer gran cambio político de Obarnar. Nuevo Horizonte cambia de gobernantes y se inicia un avance tecnológico a grandes pasos, triplicando la inversión económica en I+D, desarrollando la primera turbina anti gravitatoria funcional.

+0300: Los Cristales impuros se procesan y convierten en polvo negro. El polvo negro se usa como nuevo combustible, pues al someterse a altas temperaturas se cristaliza repitiendo el ciclo, convirtiéndose en la primera fuente de energía reciclable e inagotable.



+0303: Se descubre que un dirigente Tel·lus es un alienígena. De forma inesperada se descubre que un parásito espacial al que los Valcerian llaman Nixzit, controla la mente de uno de los dirigentes, al que automáticamente se destituye y encierra. Pronto una comitiva Valcerian se lleva al parasitado evitando un nuevo enfrentamiento. Muchos Tel·lus, autodenominados Especiecistas, no están de acuerdo con esta solución.

+0306: Los Tel·lus comienzan a dividirse. Gente controlada por Nixzit ofrece soluciones parasitarias a enfermedades hasta la fecha incurables, pero el gobierno se niega, al considerarlo un nuevo modo de esclavitud.

+0312: Comienza la guerra civil de Las Tres Especies. Nuevo Horizonte sufre una guerra interna entre los Especiecistas y el ejército y la mayor parte de la ciudad es destruida. Al mismo tiempo, la red Externet se vuelve interplanetaria.

+0315: Piratas Zrug atacan los planetas factoría Tel·lus. Con el ejército dividido entre la guerra y las defensas civiles, el primer exoesqueleto con fines bélicos es aprobado para su uso por el gobierno. Un equipo de asalto equipado con los mismos reconquista la parte destruida de Nuevo Horizonte.

+0322: Finaliza la guerra de Las Tres Especies. Una incursión nocturna acaba con el líder de los Especiecistas, y se disipan las células rebeldes que quedan. Un nuevo gobierno más abierto de miras se alza reunificando al pueblo. Nuevo Horizonte es reconstruida y se refuerza la seguridad de la ciudad. Se construye la Defensa Égida alrededor de la misma.

+0342: Restos de una nave son arrastrados por el mar a las costas occidentales de Nuevo Horizonte. Al ser una tecnología completamente diferente a la Tel·lus, se inicia una búsqueda exhaustiva para encontrar más restos sumergidos, pero no se encuentra nada.

+0351: Una unidad de exploración Tel·lus salva un asentamiento Zrug. Unas bestias gigantescas son abatidas por los Tel·lus y agradecidos, los Zrug les ofrecen alimentos y dan una fiesta en su honor. El Zrag'Gruunt, líder de los clanes Zrug, visita Obarnar y firma la paz.

+0359: Un virus asola Nuevo Horizonte. Tras varios brotes de una enfermedad desconocida, los enfermos más graves comienzan a dar voluntariamente en secreto sus cuerpos a los Nixzit para ser usados como huéspedes con el fin de prolongar su vida.

+0372: Los archivos encontrados en la nave hundida hace treinta años se desvelan en Externet. Un video revela criaturas Thrigot por primera vez a los Tel·lus y los Valcerian comparten con la UPNH (Universidad Politécnica Nuevo Horizonte) los datos que tienen de esta amenaza que proviene de más allá de las estrellas.

+0375: Un grupo de Tel·lus se convierten en mercenarios al servicio de los Zrug. Bajo el símbolo de "Todos los clanes" que llevan tatuado a la espalda, combaten en todos los frentes, incluso contra otros Tel·lus.

+0399: Los Tel·lus parten de Obarnar para colonizar nuevos planetas. Esto propicia el primer encuentro político con los Calhum y se expanden aún más las relaciones pacíficas.

+0418: Se descubre el comercio clandestino Nixzit con Zrag'L-adar. Muchos Nixzit son desterrados y asesinados en donde se les encuentra, acusados de ser esclavistas o contrabandistas de psicotrópicos. Los Especiecistas, que se creían desaparecidos, se adjudican esta matanza.

+0475: El Ágora de Nuevo Horizonte es inaugurado. Como en la antigüedad, el gobierno Tel·lus se acerca a sus conciudadanos el máximo posible, escuchando sus ideas y propuestas para mejorar la ciudad.

+0543: Un grupo Calhum extremista asalta y masacra un asentamiento Tel·lus. Dos días después, la Sagrada Señora Calhum invita a los líderes Tel·lus a su palacio en un acto de disculpa. Es la primera vez en la historia que un Tel·lus pisa terreno Calhum.

+0678: Avistamiento de una Gran Madre Thrigot en los confines de la Galaxia. Rodeada de una nube verde, flota a la deriva entrando y saliendo de la Frontera Oscura. No se escanean formas de vida en ella.

+0734: La Gran Madre Thrigot que flotaba a la deriva es capturada. La UPNH decide realizar un estudio detallado de la fisiología Thrigot y Nixzit en un asentamiento alejado de Obarnar llamándolo el Experimento Gerónimo.

+0775: Cambio de gobierno en Nuevo Horizonte. En el tercer aniversario de la inauguración del ágora, un atentado terrorista acaba con los dirigentes actuales de Nuevo Horizonte. Los culpables son apresados y ejecutados, instaurándose un nuevo gobierno más radical que ejecuta a todo miembro, ex-miembro o simpatizante de los Especiecistas, culpándoles falsamente del atentado.

+0828: Se produce una horrible catástrofe en la base del Experimento Gerónimo. Se pierden las comunicaciones con la base de investigación, y una bruma verde recubre todo el complejo. Se declara la base del Gerónimo como zona prohibida y se clausura el planeta.

+0946: Se publica "El resplandor de Dresdan Jilk", una holonovela que narra la relación entre el protagonista Tel·lus y su amada Valcerian. Las relaciones entre especies se convierten en un tema generalizado y dejan de ser un tabú. La reproducción es imposible.

+1165: La antigua CADE se reestablece, bajo el nombre de Coalición Multifacción de Progreso (CMP). Obarnar se convierte en la primera sede de la embajada interplanetaria y los Especiecistas se declaran en su contra inmediatamente.

+1256: Se construye el primer laboratorio de la CMP. Aparecen los primeros diseños conjuntos de armas ligeras. Con el paso de los meses los Valcerian se vuelven más cerrados y acaban creando laboratorios propios que comparten información con los Tel·lus.

+1359: Se crean los primeros implantes biónicos que crecen junto al Tel·lus. De esta manera se puede llegar a sustituir el esqueleto de un recién nacido por uno artificial. Es el primer avance Tel·lus superior a uno Valcerian.

+1443: Comienzan el contrabando de Neltirina. La Neltirina, una droga introducida en la sociedad Tel·lus por piratas Zrug diezma a la juventud. Las fronteras se vuelven más estrictas y muchos traficantes son apresados.

+1485: Se construye una base militar secreta autosuficiente en el planeta gélido Nolyn-D. Creada al margen de la CMP, esta base representa una traición a todos los niveles de los tratados de paz y libre comercio. Comienza el diseño de una nave de combate utilizando los restos rescatados mil años antes.

+1512: La Sagrada Señora Calhum cierra las relaciones diplomáticas y comerciales. Las comunidades Tel·lus que vivían del comercio con los Calhum se ven muy afectadas y muchos viajan a refugiarse y conseguir trabajo a Obarnar.

+1518: Nace J. R. Pike. A los seis meses su madre muere y su padre, Nezian Pike, se alista en la CMP para conseguir dinero con el que criar a su hijo.

+1532: La Sagrada Señora Calhum reabre la comunicación con el resto de la galaxia. Un embajador Calhum es mandado a trabajar con los Tel·lus codo con codo, conoce a Nezian Pike y se alista en su nave. Aun así nadie puede aterrizar en Calhum por real decreto.

+1539: Nezian Pike descubre el primer Sol Negro en GN-445 y funda la PEC (Pike Extraction Company). La aparición del Sol Negro representa una revolución industrial que hace despuntar a los Tel·lus económicamente.

+1555: Se desarrolla el navío de combate El Conquistador. La PEC pasa a tener todo el poder gubernamental en Obarnar, pero la creación de flotas de naves de guerra rompe la paz con los Zrug.

+1566: El presidente de la PEC fallece de un fallo cardíaco. Al morir Nezian Pike, su hijo J. R. Pike pasa a ser presidente de la PEC y dirigente Tel·lus, convirtiéndose en el líder Tel·lus más joven hasta la fecha.

+1575: Naves de exploración no tripuladas Tel·lus viajan más allá de la Frontera Oscura. Este acto multitudinario y público esconde un gravísimo secreto: las naves son cargamentos de cristal camuflados. Se corta el contacto con las naves y se dan por perdidas.

+1582: Se produce un despunte de actividad de piratas Zrug contra cargamentos de la PEC. La compañía se militariza en extremo mientras los Zrug se alían para luchar contra las tropas Tel·lus. La guerra se detiene de golpe cuando Dugost se convierte en el líder Zrug asesinando al belicoso líder anterior.

+1585: Se firma un tratado entre Tel·lus y Zrug. Dugost y J.R. Pike firman un acuerdo comercial entre las facciones y establecen una tregua indefinida.

+1586: Aparece una potente droga que aumenta las características físicas. Un clan Zrug lo roba y experimenta con él, volviéndose más salvajes y poderosos. Después de algunos incidentes con los Tel·lus, Dugost los destierra a la Frontera Oscura.

+1588: Arinia Eaglestone es detenida por el robo y contrabando de reliquias ancestrales Tel·lus. En el juicio, un embajador Calhum intercede por ella y en nombre de la PEC se hace responsable. La mujer es indultada y comienza a trabajar en la PEC.

+1590: La Gryphus se convierte en la nave Tel·lus más avanzada tecnológicamente. Está pensada como máquina de exploración y herramienta de guerra, y es compatible con cualquier mejora Tel·lus existente.

+1591: Un Ragnarok Thrigot aparece. La galaxia entera entra en pie de guerra, pero la noticia se veta en Externet para que no cunda el pánico.

+1592: La actualidad.

Cosas de críos

La cueva en la que se había criado Drigt hasta ahora era un complejo laberinto en el que los olores de los recién nacidos se mezclaban con la turbia luz de antiguos generadores eléctricos. Decenas de criadoras cuidaban de las crías y se deshacían de los cadáveres de las madres que morían durante las puestas. Los pequeños Zrug corrían entre la muerte y la vida sin darle demasiada importancia a las dos cosas, como si pasar de un estado a otro formara parte de alguna sucesión de eventos que ellos no podían controlar.

Drigt miraba a todos y cada uno de los pequeños lagartos que correteaban a su alrededor con desprecio. Nunca había participado de sus juegos, ni siquiera en aquellos que simplemente exigían un poco de fuerza bruta. Era más alto que la gran mayoría de ellos y viendo el tamaño de su espalda, mucho más fuerte.

Dos de los miembros de su camada pasaron junto a la roca en la que estaba sentado intercambiándose algunos golpes. Uno de ellos trepó con asombrosa facilidad hasta el techo y se dejó caer sobre su rival. Después de aquello se convirtieron en una masa cambiante de garras, brazos y dientes. Drigt los contemplaba con interés. Había aprendido que algunos de esos juegos podían acabar en muerte y que eso no era importante. Después el vencedor, sin saber muy bien por qué, se convertía en alguien respetado dentro del grupo de crías.

Mientras el combate continuaba frente a él recordó alguna de las conversaciones que había mantenido con las comadronas. Por lo visto cuando saliera de aquella cueva tendría que buscarse el trabajo y la comida. Una vez que el clan decidía que ya no era necesario que cuidaran de él estaría totalmente solo en el mundo. Desde el momento que supo aquello empezó a fijarse en quienes eran los que salían de allí para no volver.

Si sus cálculos no fallaban dentro de muy poco sería él y algunos otros los que abandonarían el criadero. No sabía lo que se encontraría fuera de aquel sitio, pero estaba convencido que tendría que hacerse respetar de alguna manera.

De un salto bajó de la roca y se puso delante de los dos que estaban peleando.

- ¡Eh! Vosotros -el amasijo de brazos se detuvo-. Creo que la pelea está un poco descompensada.

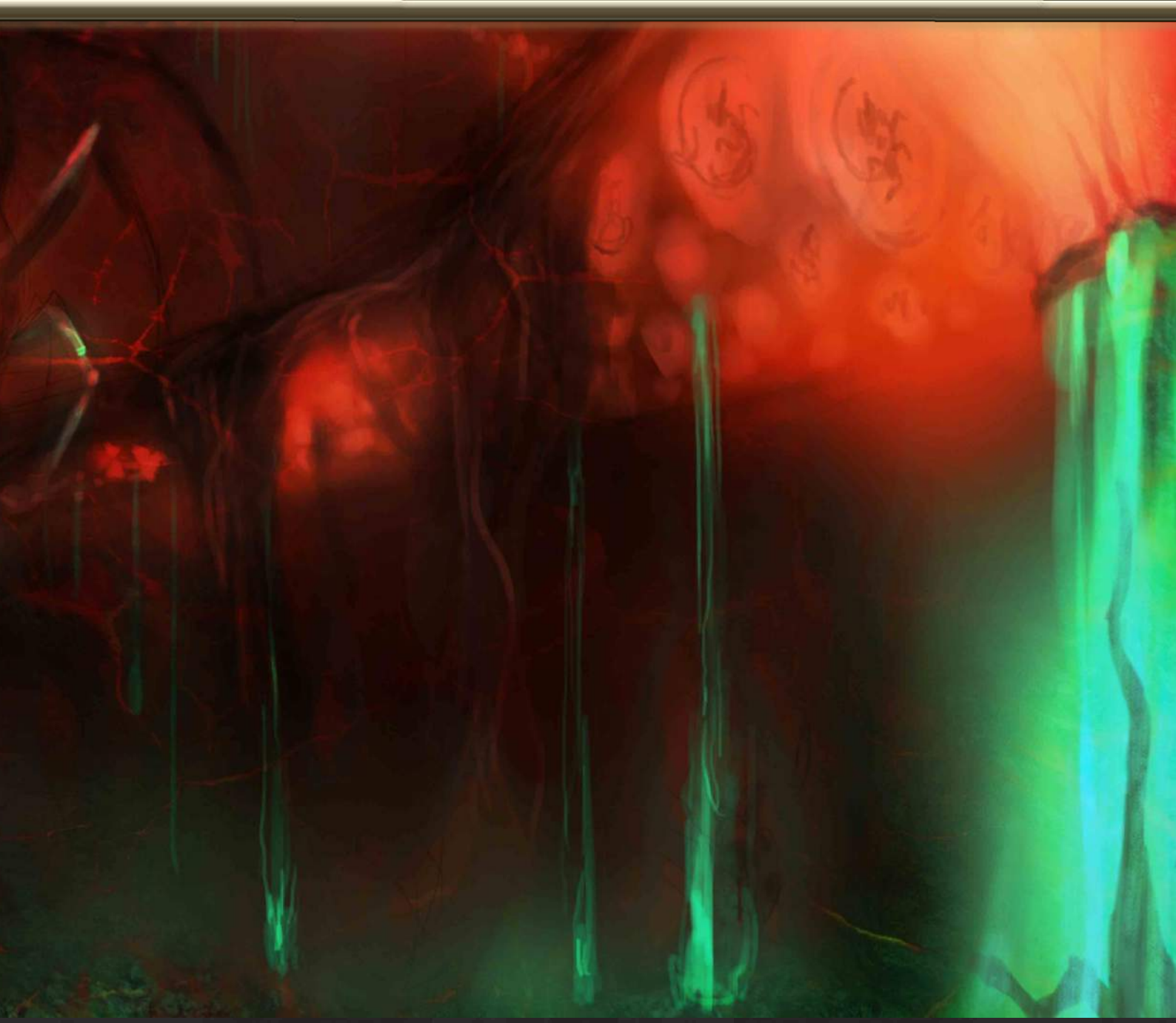
- ¡Yo no quiero tu ayuda! -dijo una de las voces.

- Yo tampoco. ¡Vete de aquí! -respondió la otra.

- No pienso ayudaros a ninguno de los dos.

Drigt saltó contra las dos crías y las separó con sus garras. Los dos Zrug cayeron al suelo a algo más de un metro de distancia. Después de comprobar que todo el mundo que estaba en aquella zona se había detenido a mirar el combate Drigt saltó a por uno de sus rivales. Clavó sus garras en los laterales de la cabeza y presionó con todas sus fuerzas. La sangre empezó a manar a través de sus dedos.

Un dolor frío atravesó su espalda de izquierda a derecha. El otro lagarto le había cogido por sorpresa. Notó un líquido recorriendo su espalda y sintió dolor, mucho más del que podía recordar. Se giró y con un grito despiadado saltó sobre él y le mordió en el cuello. Sus dientes se introdujeron en la carne, notaron el sabor de la sangre y sintieron como los músculos se rompían.



Levantó la cabeza con la boca llena de sangre y gritó.

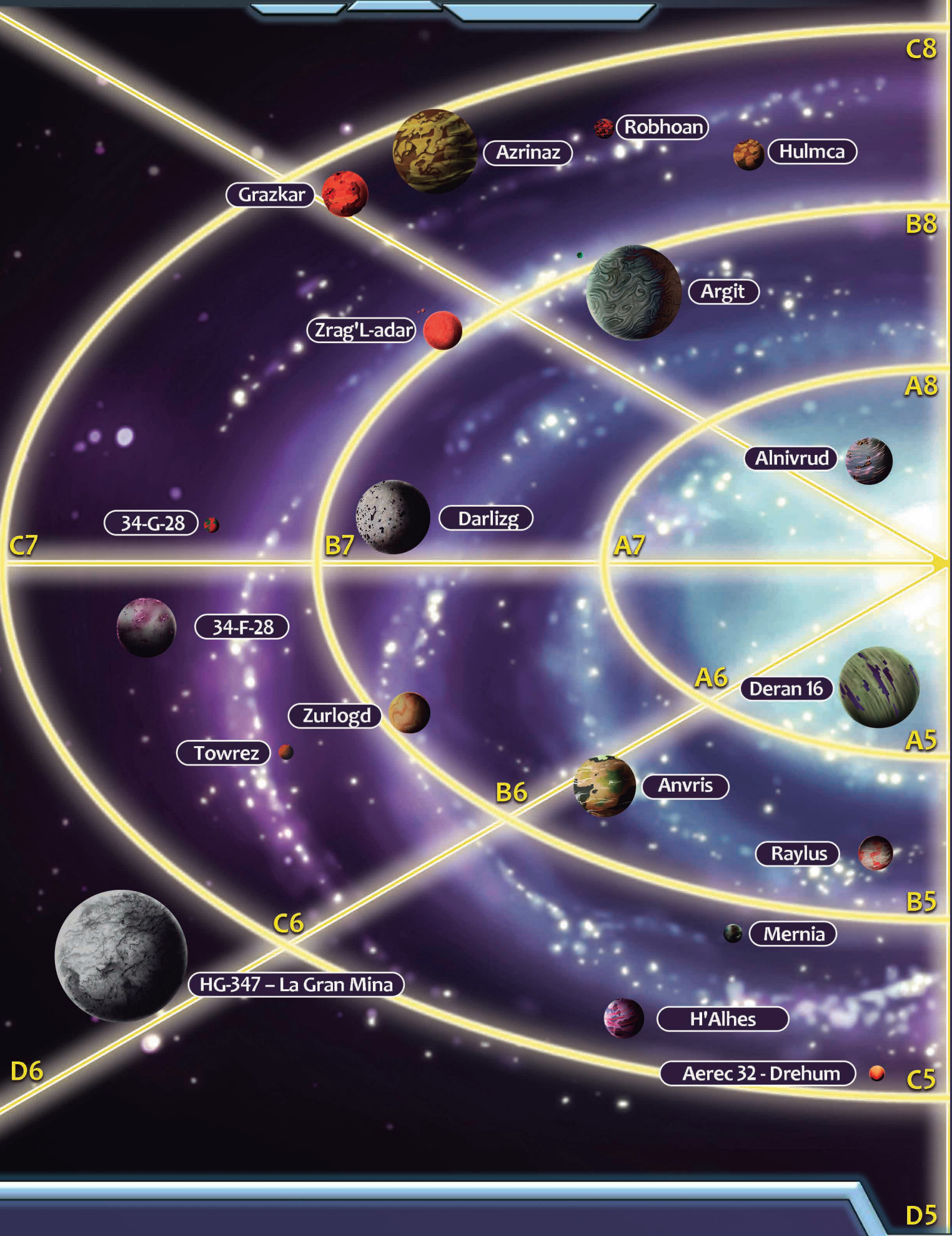
En el suelo, los dos cuerpos de las crías Zrug se desangraban en sus últimos instantes de vida. La carne arrancada se mezclaba con el líquido que no paraba de manar de los cuerpos espasmódicos. Cerró los ojos y con el olor del combate recordó todo lo que había pasado. En su memoria veía al resto de la camada que se había detenido a observar y a las cuidadoras sonrientes en la débil luz de la cueva.

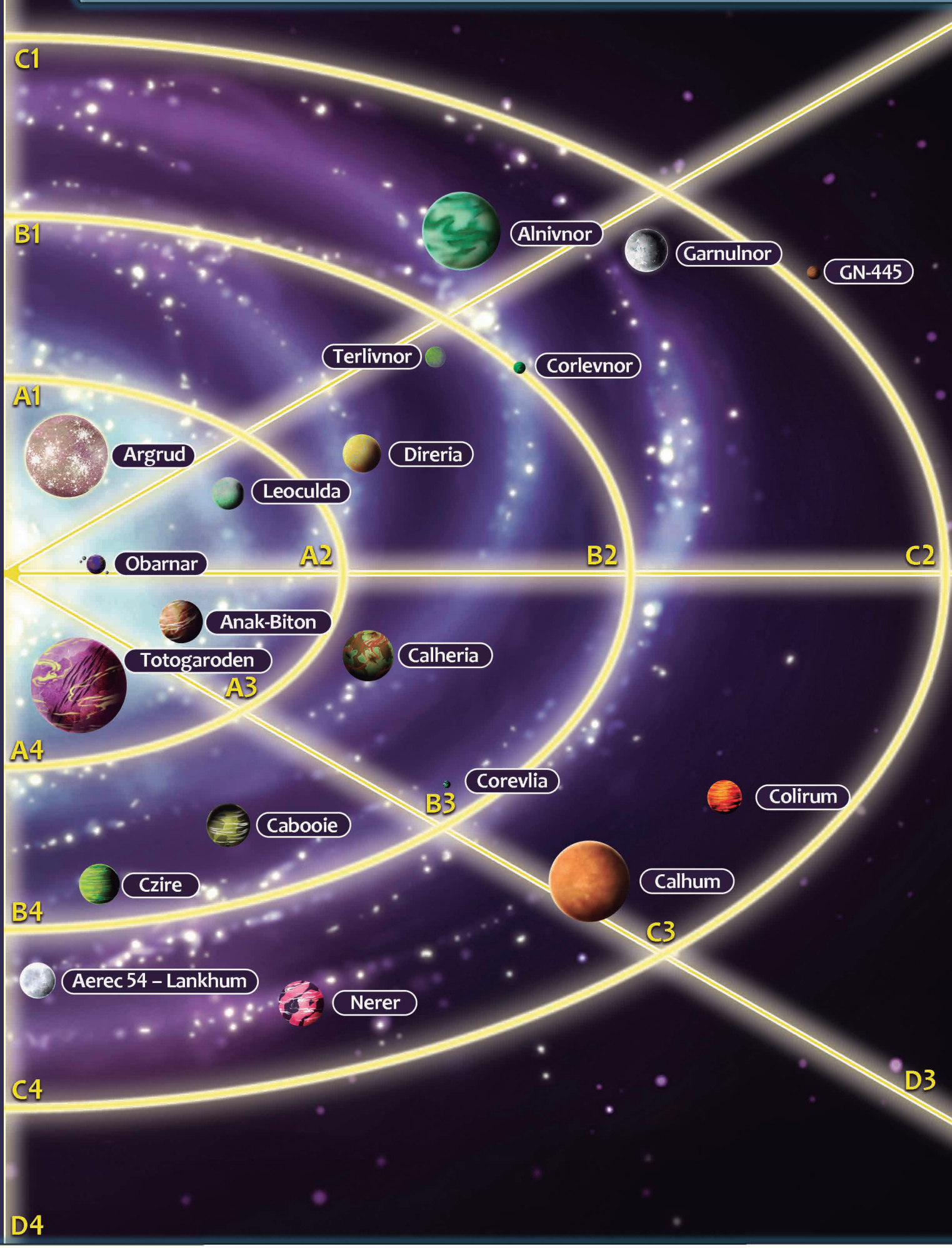
Todo había estado en su sitio, la obra de teatro había estado perfecta. Aunque aún era muy joven para saber ciertas cosas Drigt intuía que en todo lo que hacían los adultos estaba escondido el espectáculo.

La lucha servía para mostrar quien es el más fuerte, el más inteligente o simplemente el más audaz. Él tenía que serlo, quería serlo, y lo sería, sí, dentro de muy poco, en cuanto abandonase aquella habitación de incubación para hacerse un hueco en la sociedad Zrug.

Todos los que habían presenciado el combate miraron a Drigt con sorpresa y temor. No era habitual que una cría mostrara esa furia descontrolada. Él se levantó sintiéndose bien, notando en su interior algo que había estado guardando durante mucho tiempo. No sabía que iba a pasar de ahora en adelante, pero seguro que después del sangriento espectáculo todo el mundo recordaría su nombre.

Capítulo 4 - La Galaxia Hiperbórea




C1
B1
Alnivnor
Garnulnor
GN-445
Terlivnor
Corlevnor
A1
Argrud
Direria
Leoculda
Obarnar
A2
B2
C2
Anak-Biton
Totogaroden
Calheria
A3
A4
Corevlia
B3
Colirum
Cabooie
Czire
Calhum
B4
C3
Aerec 54 – Lankhum
Nerer
C4
D3
D4

SECTOR A2

Obarnar

Población: 5000 millones de habitantes

Facción Predominante: Tel·lus

Gobierno: Democracia Participativa

Geografía: Dos continentes y tres océanos. No posee casquetes polares

Lunas: Tres lunas de tamaño medio orbitan a su alrededor

Obarnar, el nuevo planeta Tierra. Hogar de los Tel·lus, quienes se han establecido diseminándose por el propio planeta, utilizando de centro de cada una de sus ciudades las arcas que llegaron ilesas del gran éxodo. La nave escorada Eagle y la sede de la PEC hacen de Nuevo Horizonte, la ciudad más grande del planeta, el centro neurálgico del mismo rivalizando con cualquier puerto espacial del universo. Obarnar posee un clima parecido al de la Tierra, lo que lo hace idóneo como lugar vacacional y permite a los Tel·lus vivir sin necesidad de modificaciones tecnológicas.

Obarnar posee una serie de defensas antiaéreas repartidas por todo el globo cerca de las ciudades importantes. La PEC tiene su propio ejército preparado en todo momento para repeler cualquier intento de invasión. Actualmente se está desarrollando tecnología que permita utilizar armaduras mecanizadas de gran tamaño.

La biodiversidad animal es abundante. La mayoría de animales proceden de la tierra y se han adaptado perfectamente a su nuevo ecosistema. Los animales autóctonos son pacíficos, la mayoría herbívoros. Posee además un ecosistema marino amplio y variado.

SECTOR A5

Deran 16

Población: 70000 millones de habitantes

Facción Predominante: Todas por igual

Gobierno: Parlamentarismo Multiespecie

Geografía: Un solo continente y ninguna zona oceánica. Los mares son subterráneos.

Lunas: Ninguna

Es el decimosexto planeta del sistema Deran. El setenta por ciento del planeta está cubierto por una megalópolis, dejando en el resto un denso bosque artificial que provee de oxígeno a toda la urbe. En este planeta-ciudad se halla el lugar de reunión de la CMP, donde burócratas de la galaxia discuten diariamente acerca de asuntos de paz intergaláctica. Toda facción conocida tiene representantes y núcleos de población en Deran 16. Los rumores dicen que en un suburbio de la ciudad se encuentra la guardia secreta de la tríada Nixzit, pero nunca se ha confirmado tal hecho.

Cada dirigente que viaja o tiene una sede en Deran 16 tiene su propio contingente bélico acompañándole. La Embajada Interplanetaria tiene tropas por toda la ciudad, pero ya que cada zona está regida por una facción, esa misma facción provee seguridad a su zona. El planeta entero es zona neutral, ni se inician disputas territoriales ni se organizan bandas callejeras.

Al estar casi totalmente urbanizado es difícil que la naturaleza se desarrolle fuera de las zonas verdes donde la vida ha seguido su curso. La fauna de este planeta es totalmente autóctona, mayormente nocturna y aérea. Ningún animal supera el metro de longitud o los sesenta centímetros de altura. Bajo la corteza terrestre existen gusanos gigantescos que cavan túneles y nunca surgen a la superficie, pues todo el subsuelo de la urbe está cimentado hasta una profundidad de treinta metros.

SECTOR A1

Argrud

Población: 90 millones de Phont, 8000 millones de Sharip

Facción Predominante: Ninguna

Gobierno: Monarquía

Geografía: Cuatro continentes y tres océanos

Lunas: Ninguna

Último reducto del imperio Phont. Una gigante roja estalló cerca del planeta de los Phont provocando su destrucción y el exterminio de miles de millones. Los propios supervivientes eligieron olvidar el nombre de su hogar y trasladarse a un lugar más seguro cerca del centro de la galaxia, pidiendo asilo en Argrud a sus pacíficos habitantes, los Sharip, una raza poco desarrollada cuya vida en sus pequeñas aldeas costeras no se vio alterada en absoluto por sus nuevos vecinos. Los Phont aprendieron a vivir sin los lujos de la tecnología y se armonizaron con el resto del planeta, olvidando su imperio y su necesidad de expandirse.

Los Sharip no temen la lucha. El propio planeta les proporciona protección, pues un compuesto gaseoso en su ionosfera reacciona al viento solar de su estrella cercana combinandose con el cristal para desatar uno de los secretos del mismo: emitir un pulso electromagnético permanente e intermitente que interfiere en los sistemas eléctricos y los daña de forma irreparable. Es por eso que las vetas cristalinas de Argrud brillan en la noche con luz propia.

Grandes praderas y montañas de formas angulosas conforman el paisaje de Argrud. En él, unas criaturas equinas peludas con cornamenta y ojos azul brillante sirven como medio de transporte para largas distancias, pues los Sharip tienen las alas atrofiadas aun habiendo evolucionado de las aves y ser la única civilización emplumada de la galaxia. El mar es su principal fuente de alimentación, al estar ricamente poblado de peces y moluscos.

SECTOR C3

Calhum

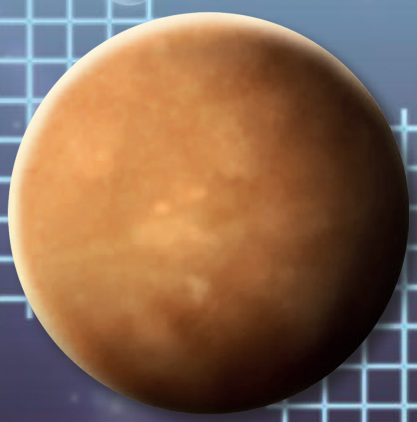
Población: 60000 millones de habitantes

Facción Predominante: Calhum

Gobierno: Monarquía no hereditaria

Geografía: Tres continentes separados por el mismo océano

Lunas: Una, pero tan alejada que se considera un planeta independiente.



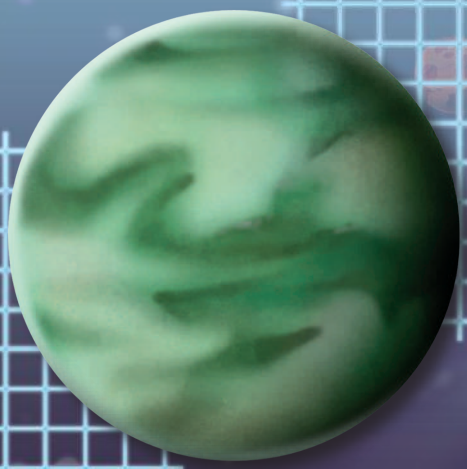
El planeta de origen de los Calhum. Es un planeta de clima frío con sus polos congelados, pero padece una actividad volcánica inusual, produciendo zonas de un contraste altísimo con tormentas de nieve sobre ríos de magma. Tiene escasos bosques frondosos de hoja perenne y desiertos hasta donde alcanza la vista. Sus austeras ciudades de piedra caliza se levantan en la falda de amplios volcanes nevados, con murallas situadas estratégicamente para disfrutar de la vibración sin miedo a riadas de lava. Cada uno de los diecisiete núcleos de población se encuentra de manera equidistante uno de otro, convirtiendo a Calhum en un planeta perfectamente simétrico.

Todo habitante de Calhum forma parte de su ejército. La Sagrada Señora Calhum lidera a mujeres, hombres y niños en persona en las pocas incursiones no pacíficas que se producen, y supervisa todos los centros de adiestramiento militares Calhum que hay en el planeta, forzándola a viajar mucho y a descuidar ciertos asuntos de estado.

Todo tipo de criaturas recorren las vastas llanuras de Calhum. Tanto en sus espinosas montañas como en sus cristalinas aguas, la vida crece salvaje, convirtiendo la caza en el deporte más practicado por los Calhum. Para atravesar los desiertos los místicos que conservan más vivas las antiguas tradiciones utilizan unas criaturas que viven en los lindes entre árbol y arena, capaces de soportar las altas temperaturas y pasar días sin dormir.

SECTOR C1

Alnivnor



Población: 2350 millones de habitantes

Facción Predominante: Valcerian

Gobierno: Teocracia

Geografía: Cuatro continentes y un solo océano neblinoso

Lunas: Ninguna

Alnivnor es el planeta de origen de los Valcerian. Aunque están repartidos entre todo el sector A6, este es el planeta donde viven las capas de la sociedad menos especializadas, donde se encuentran los centros de salud más avanzados y las escuelas más prestigiosas. Es un planeta gigantesco y las ciudades Valcerian están diseminadas por todo el globo, respetando las zonas agrestes y unificando los campos de cultivo con las selvas de carácter tropical que aquí se encuentran. Todo en la arquitectura Valcerian parece estar en constante movimiento, como su propio pueblo.

No hay contingentes bélicos en Alnivnor. El sector A6 está vigilado por las naves palacio que orbitan como planetas, por lo que no existe la necesidad de tener un ejército defendiendo lugares específicos. Si por cualquier motivo el enemigo consiguiera tocar tierra en Alnivnor, descubriría muy a su pesar que los Valcerian que dirigen las instituciones son diestros en combate sin llegar al nivel de la élite guerrera, pero fieros, serenos y capaces.

La mayor condensación de fauna que puede encontrarse en Alnivnor se halla bajo el mar. Las criaturas más abundantes de este planeta, los Thyrum, son seres anfibios que procrean a una velocidad tal que pueden ser usados como montura y fuente de alimentación. De noche la selva y los mares, ambos verdes esmeralda, se cubren de una niebla poblada de luciérnagas, guiando a los marinos y jóvenes que deambulan perdidos.

SECTOR D2

GN-445

Población: Oficialmente nadie vive allí

Facción Predominante: Tel·lus

Gobierno: Ninguno

Geografía: Tiene varias placas tectónicas pero ninguna está cubierta por océano

Lunas: Ninguna

Actualmente muerto y abandonado, GN-445 tiene una importancia histórica considerable. Junto a este planeta apareció el primer Sol Negro, dejando su superficie muerta y rocosa cubierta de cristal en pocas semanas. Gracias a esto, GN-445 pasó de ser un asteroide más a convertirse en la primera base minera de la PEC, aunque ahora sólo queden los restos desmantelados de la factoría, edificios abandonados de un día para otro, pues el Sol Negro se apagó y desapareció hace ya tiempo deteniendo por completo el crecimiento del cristal, finalizando su vida útil.

No existe ningún ejército apostado en GN-445, lo que ha sido primordial para que el planeta sea utilizado por bandas de saqueadores, traficantes y mercenarios como punto de repostaje. Se ha establecido una colonia ilegal de tráfico de información y materiales de contrabando, pero ni siquiera sus habitantes sabrían decir en qué lugar del planeta está, pues sus placas están en constante movimiento de una manera atípica y por ello el asentamiento cambia de lugar constantemente.

En GN-445 no hay vida, nada crece. La única especie que se puede encontrar raramente es el Drukandae, una criatura voladora que se desplaza por el vacío espacial. Su inteligencia está ampliamente desarrollada, tanto que es capaz de entender frases sencillas en cualquier idioma mientras no se emplee el sarcasmo. Posee una cierta semejanza a los murciélagos, pues puede utilizar la ecolocalización, sus alas son membranosas y frecuenta lugares oscuros. Se considera en peligro de extinción.

SECTOR C7

Zrag'L-adar

Población: 50000 millones de habitantes

Facción Predominante: Zrug

Gobierno: Tiranía Despótica

Geografía: Cinco continentes y siete océanos rojos

Lunas: Dos, de diferente tamaño

Denominado el planeta férreo. Toda su superficie está cubierta de óxido de hierro, lo que confiere a su suelo y a sus mares una tonalidad rojo sangre. Pero no únicamente se le denomina férreo por su alta concentración de este mineral. Su gobernante y líder de todos los clanes dirige el planeta con mano de hierro y castiga los crímenes con sangre. En Zrag'L-adar se encuentra el órgano de gobierno común y los criaderos de los clanes más relevantes. Un dato curioso de este planeta es su sistema de evitar la sobrepoblación Zrug: cuando la cifra de habitantes supera los 50000 millones exactos, reducen 10 millones de habitantes mandándolos a colonias Zrug de otro lado de la galaxia.

Bajo la severa mirada de Dugost el comportamiento anárquico de los Zrug se ha ido mermando, hasta conseguir que Zrag'L-adar sea la cuna de la medicina (por motivos obvios) y desarrollar un sistema de propulsión para ciudades enteras. Cada clan dispone de potencia bélica propia, aunque como los Zrug son inexpertos en el arte de la mecánica, hay muchas naves estrelladas a lo largo del planeta, y pocas funcionales esperando para partir.

Es un planeta de tamaño medio de clima agradable y ecosistema equilibrado. Las criaturas que lo pueblan viven en las afueras de las ciudades y al ser mayormente aladas, tienen la capacidad de volar a las dos lunas, y establecer sus nidos allí. La proximidad de las lunas provoca terribles maremotos, que es el motivo de que las ciudades puedan trasladarse enteras de un lugar a otro del planeta, convirtiendo la cartografía en algo impensable.

SECTOR C8

Azniraz

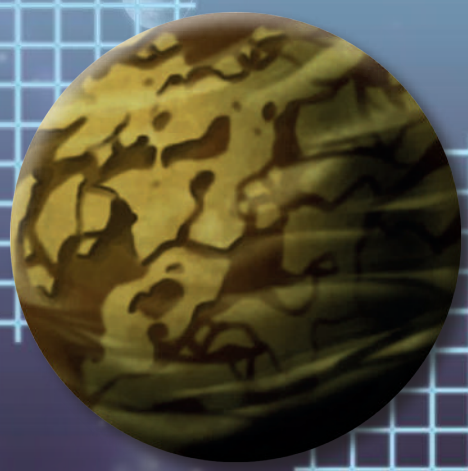
Población: 30000 millones de habitantes

Facción Predominante: Zrug

Gobierno: Anarquía

Geografía: Un solo continente dividido por zonas acuáticas, algunas de mucha profundidad

Lunas: Dos, de pequeño tamaño



Este planeta de gran tamaño al margen de la ley está cubierto casi en su totalidad por aguas pantanosas y vive en un estado de niebla constante. Posee la velocidad de rotación más lenta de toda la galaxia, haciendo que sus días y noches duren respectivamente 2550 horas. Los Zrug han empleado los marjales para construir edificios de dos plantas excesivamente iluminados, calles abarrotadas de tiendas y lugares de ocio y recreación. Lo más famoso de Azrinaz son sus destilerías. La bebida tradicional de este planeta se elabora con una planta que sólo crece en sus pantanos durante la noche y produce alucinaciones muy potentes. No es apta para cardíacos.

Al estar en los márgenes exteriores de la galaxia y muy cerca de la Frontera Oscura, es uno de los lugares que los Thrigot más asaltan en sus viajes. Pese al peligro es la base de los piratas espaciales Zrug, donde su líder Alzreg planifica su siguiente movimiento y deja que sus muchachos se regodeen con sus riquezas robadas y olviden bebiendo a sus aliados caídos, que en una profesión como la suya son muchos y muy constantes.

Los pantanos de Azrinaz son lugares boscosos y encharcados, algunos con kilómetros de profundidad y animales peligrosos acechando desde debajo del lodo. Llueve periódicamente, y mientras la fina cortina de agua disipa la pared neblinosa pueden verse verdaderas bellezas florales. No hay manera de orientarse en los pantanos, ni las brújulas permanecen apuntando al norte, así que no se recomienda entrar a solas y menos de noche.

SECTOR C5

Mernia

Población: 700000 habitantes

Facción Predominante: Tel·lus

Gobierno: República Democrática

Geografía: Dos continentes abruptos y un gran océano que cubre el ochenta por ciento del planeta.

Lunas: Una, del tamaño de un país pequeño

Este insólito planeta fue el hogar de los Dyghmo, una civilización desaparecida. Quizá fue la extraña topografía del planeta la que hizo que los Dyghmo abandonaran Mernia, quizás alguna de las colosales criaturas que pueblan sus mares, formados de un compuesto imbebible e indisoluble en agua. De esta civilización sólo quedan templos y pictogramas, viejas reliquias en algunos lugares sellados tanto por los propios Dyghmo como por el lento avance de la naturaleza. Tras años de trabajo científicos Tel·lus han conseguido desarrollar una máquina capaz de filtrar el líquido del que se compone el mar y transformarlo en agua, lo que hace que Mernia sea un lugar fuertemente protegido de amenazas invasoras.

No solo la Embajada Interplanetaria tiene un destacamento en Mernia, sino que además una séptima parte de los habitantes del planeta forman parte del ejército privado de la PEC, soldados entrenados para combate en zonas extremas. Cada unidad está acompañada por un perro con modificaciones tecnológicas para hacerlo más rápido, fuerte y letal. Siempre que un modelo nuevo de dron de combate es desarrollado, se envían varias copias a Mernia, para establecer líneas defensivas en todo escenario posible.

La vegetación de este planeta es igual de peculiar que el líquido del que se nutre. Sus plantas producen unos frutos alargados y peludos que sorprenden al abrirlos pues están llenos de unos insectos viscosos verdeazulados. Cuando una de estas pequeñas criaturas muere, su cuerpo se solidifica y se enraíza al suelo convirtiéndose pronto en un brote del árbol del que ha nacido. Se desconoce si hay vida en los mares de Mernia, ya que la presión una vez sumergido más allá de un metro es excesiva para cualquier cosa.

SECTOR D6

HG-347

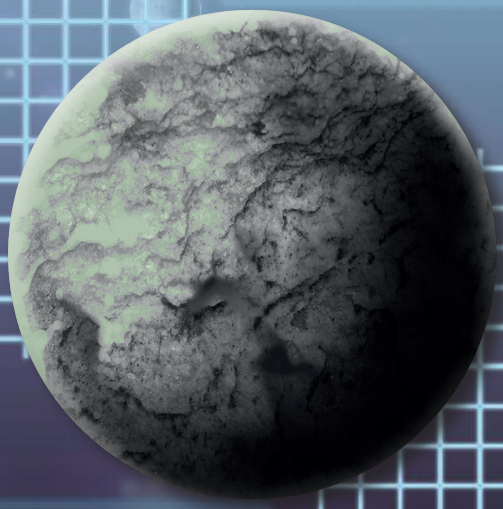
Población: 4000 millones de habitantes

Facción Predominante: Tel·lus

Gobierno: Militar

Geografía: Un solo continente sin placas oceánicas

Lunas: Ninguna



Autodenominado "La gran mina", HG-347 es el planeta más grande de toda la galaxia, del tamaño de un sol pequeño. Antes de la llegada de los Tel·lus era una roca grisácea asolada por fuertes vientos, pero descubrir que en su interior se podían encontrar todo tipo de metales comunes y raros provocó que la PEC se interesase y construyera algunos de los asentamientos urbanos más grandes que esta facción ha conocido. Tras la guerra por las refinerías del polvo negro el planeta fue eliminado de las rutas comerciales y sigue siendo un lugar de trabajo, pero se considera territorio neutral defendido a tiempo completo por una base de la Embajada Interplanetaria.

Al contrario que otras zonas en las que la guerra ha devastado por completo las ciudades, en HG-347 las familias de mineros y los trabajadores han permanecido tras la catástrofe. Se han convertido en una comunidad fuerte, unida por el sudor y el sufrimiento, y aunque ya no formen parte de las principales rutas de comercio, siguen llegando comerciantes en busca de metal, repuestos y mecánicos para el desarrollo de nuevas tecnologías, siempre de manera independiente.

El planeta carece de vida animal o vegetal propia en su superficie, estando toda escondida en las capas más profundas de su corteza. La Embajada Interplanetaria pretende utilizar su programa de Terraformación para volver más habitable HG-347, alterando su atmósfera, su clima, reforestando la tierra y provocando tormentas artificiales que dejasen el planeta listo para la vida. Sin embargo este proyecto es muy costoso y lleva congelado varios años.

SECTOR B6

Zurlogd

Población: 16000 millones de habitantes

Facción Predominante: Ninguna

Gobierno: Asamblea Comercial

Geografía: Planeta desértico, con mares de arena circundando las zonas de tierra árida

Lunas: Una

Este planeta desértico sería inhabitable si no tuviera ríos subterráneos de agua potable. Múltiples perforaciones kilométricas se reparten por todo el globo, con ciudades erigidas a su alrededor, todas construidas sin un ápice de materiales tóxicos, para no contaminar las escasas reservas de agua. La dificultad para conseguir agua es tal que el gobierno lo forman los líderes de las compañías acuíferas autodenominándose Asamblea Comercial. La moneda de cambio también es el agua, por lo que en Zurlogd normalmente o tienes fortuna o tienes salud. Renegados y expatriados viajan por sus desiertos en buques capaces de deslizarse por la arena, sin esperanza, tratando de sobrevivir en la intemperie contra viento y desolación.

La Asamblea Comercial tiene un ejército a su disposición sólo para la protección de sus plantas acuíferas. A diferencia del resto del planeta, las bases militares están equipadas con la última tecnología y con todo tipo de armas biológicas y nucleares. El camuflaje de sus naves es altamente ineficaz en el espacio, pero son absolutamente invisibles mientras sobrevuelan los desiertos de Zurlogd. No hay sede de la Embajada Interplanetaria en este planeta.

En las cercanías de los pozos de extracción de agua y en los lindes de las ciudades abundan criaturas ricas en proteínas que son cazadas y vendidas en los mercados. Todo lo que se arrastra, repta o corre en Zurlogd es alimento en la boca adecuada. Donde deberían estar los mares hay una masificación de arenas movedizas, que convierten los viajes entre las ciudades en algo peligroso y caro. Criaturas con escamas reflectantes confunden a la mente mostrando un espejismo para atacar y devorar a los incautos.

SECTOR C6

34-F-28

Población: Cero

Facción Predominante: Ninguna

Gobierno: Ninguno

Geografía: Una única masa de tierra salpicada de cráteres de impacto

Lunas: Ninguna

Este planeta es una roca despoblada. No tiene ningún interés económico ni político, ni está en ninguna ruta comercial. Su superficie es uniforme, con cientos de cráteres producidos por las constantes lluvias de meteoritos que la débil atmósfera del planeta no es capaz de calcinar antes de que impacten contra el suelo. Las fotos más recientes que mandan los drones de exploración muestran zonas brillantes, reflejando una repentina abundancia de cristal, y los escáneres muestran unos picos de radiación muy altos en su atmósfera que se asemejan mucho a los datos que se registran en el lugar de aparición de un Sol Negro.

Conexiones

Thrax entró en el bar y puso la cabeza del Zrug encima de la barra. Los ojos del lagarto estaban en blanco y en su frente había un agujero en el que se había secado la sangre.

- Tampoco era tan difícil -dijo mientras levantaba el brazo y llamaba al camarero.

- Sí para los inútiles de aquí -el Calhum le dio un nuevo sorbo a su bebida y bajó la capucha que le cubría el rostro-. Pero no para ti, campeón.

- Aún no he ganado nada.

- El respeto de muchos de los de aquí.

- Y el odio del resto.

En la taberna de Coliseo se reunían aquellos que no querían ser encontrados. Los Zrug, Calhum o Tel·lus que aparecían por allí tenían razones suficientes para estar muertos o encerrados en cualquier planeta prisión que cualquier civilización prudente hubiera diseñado. Muchos buscaban cristal para acabar con sus problemas, otros simplemente buscaban problemas.

- ¡El Tel·lus lo ha conseguido! ¡La siguiente la paga él! -gritó algo que se escondía al final del bar.

- Invitaré cuando cobre, no antes -respondió, sin girar la cabeza.

- ¡Para eso aún queda mucho!

- Y la mayoría de vosotros estaréis muertos, le saldrá más barato así -el Calhum se terminó la bebida, se puso de pie y levantó a Thrax de su asiento.

- Aún no me lo he terminado.

- Da igual, vámonos.

- Tendré que coger la cabeza.

- Creo que todo el mundo ya sabe que has sido tú quien lo ha matado.

Atravesaron el mar de miradas de odio y desaprobación. Muchos habían trabajado a las órdenes del Zrug en algún asalto a los cargamentos de la PEC, otros formaban parte de su clan. Posiblemente Thrax tendría que salir de Coliseo antes de los próximos combates.

- ¿Por qué has hecho eso? -le dijo el Calhum en cuanto salieron del bar-. ¡Podrían haber intentado matarte!

- Sí, contaba con ello -Thrax caminó hacia el puerto espacial sin detenerse a mirar a su interlocutor.

- ¿Entonces?

-¿Ha pasado algo?

- No, claro que no. Porque te he sacado de allí.

- También contaba con eso.

- ¿Y si no hubiera estado ahí dentro?

- ¿Dónde ibas a estar si no?

- En cualquier otra parte.

Recorrieron las calles esquivando pequeños Zrug que pretendían robarles. En una esquina un viejo Phont les miró desde el interior de su tienda de tecnología obsoleta.

- ¿Te has enterado de lo de su planeta? -Thrax agachó la cabeza.

- Sí, todo el mundo lo sabe.

- Después de hacer tanto por esta galaxia y ahora míralos, sin futuro.

Durante unos segundos ninguno de los dos pronunció palabra.

- ¿Tienes ya nuevo objetivo?

- Todavía no.

- ¿Querrías algo con lo que entretenerte?

- No veo por qué no.

El Calhum giró en un callejón y caminaron hasta una zona en la que la luz del planeta llegaba a través de los espacios que dejaban libres los edificios irregulares. Se detuvo delante de una puerta y cerró los ojos. Las líneas que le recorrían el cuerpo se encendieron y como si estuviera esperando un estímulo así un símbolo apareció en la pared.

La puerta se abrió.

- No sabía que estabas haciendo tratos con ellos -dijo el Tel·lus.

- De algún lado tendré que sacar el dinero.

Entraron en una habitación repleta de piezas a medio montar y despojos de armas y robots. El Calhum permitió que Thrax pasara primero y luego cerró la puerta de un golpe quedándose fuera. Los cerrojos magnéticos la bloquearon.

- Entiendo -dijo Thrax.

Entre la chatarra algo empezó a moverse. La luz se reflejó sobre su cuerpo dorado mientras un ojo diamantino vacío de todo sentimiento se clavó en su mirada. No sabía cuánto le habrían pagado a su amigo por entregarle, pero tenía que haber sido mucho. Él era uno de los mejores asesinos de la galaxia y eso era algo que los parásitos no podían permitír. De entre las sombras aparecieron muchas arañas más.

Los Nixzit llevaban incontables años detrás de él y siempre se había negado a trabajar para ellos. Ahora tendría que luchar para evitarlo y no iba a ser una batalla limpia ni justa.

Capítulo 5 - Modo Campaña

En Dark Frontier queremos que te sientas parte de la historia. Para ello hemos desarrollado el Modo Campaña, que en remembranza a los videojuegos, te permitirá vivir uno a uno los acontecimientos que suceden en cada arco argumental de Dark Frontier. En este caso, las seis campañas de este Manual de Campaña nos hacen navegar por el espacio poco tiempo después de la aparición de varios Soles Negros.

En el Modo Campaña, además de la opción de seguir de manera lineal el argumento, hay ciertos puntos de inflexión donde una historia enlaza con otra, por lo que quizás empiezas en una línea y por un motivo u otro acabas en una diferente.

Todas las campañas están divididas en cinco partes, con Introducción y Epílogo. Cada Parte tiene sus propias reglas especiales, algunas adaptadas para las diferentes maneras de juego dentro del Modo Campaña. Para jugar el Modo Campaña necesitas la Caja de Facción correspondiente a la campaña que quieras jugar y la Caja de Inicio de Dark Frontier, o la Caja Deluxe de Dark Frontier.

Las dos imágenes que verás a continuación explican como consultar esta sección y qué significa y contiene cada apartado.

Parte 4 - Un blanco fácil

Una nueva explosión hizo que el puente de mando de la Gryphus se sacudiera como si fuera a descomponerse. Varias personas cayeron al suelo y las pantallas holográficas parpadearon durante unos instantes. El capitán Rilkev se levantó de su sillón y miró hacia el oficial de enlace del equipo técnico.

- ¡¿Qué ha sido eso?! -le gritó- ¿Dónde ha impactado esta vez?

- Si me permite un segundo -el hombre consultaba apresurado el dispositivo de información que tenía en su antebrazo-. Parece que la bodega es lo que ha resultado dañada.

- ¿Parece? -los ojos azules de Rilkev atravesaron la dignidad del técnico-. ¿Usted cree que es el momento de dudar? -callaron durante unos segundos en los que el sonido del combate atravesó las defensas de la Gryphus.

- No, señor, no es el momento -volvió a consultar el dispositivo que esta vez parpadeaba con colores rojos y amarillos-. El impacto ha sido en la bodega. Hay daños irreparables.

- ¿Podemos seguir combatiendo? -Rilkev se dio la vuelta y caminó de nuevo hacia su sillón en el puente de mando.

- Sí, podemos. Aunque muy probablemente haya habido bajas.

- Entonces lucharemos, ¡bien! ¡Cargad de nuevo todo el armamento! ¡Redirigid toda la energía necesaria a los escudos deflectores! Esos Zrug no saben contra quien están luchando.

En la superficie de la luna en la que se encontraban varias naves de saqueo Zrug atacaban a las tropas Tel-lus. Desde allá arriba Rilkev pudo distinguir varios edificios medio en ruinas y lo que parecía un transporte de cristal ardiendo. Les habían pillado por sorpresa, no había ninguna duda.

- ¿Alguna novedad? -preguntó al oficial- ¿Sabemos algo de la compañía?

- No, señor -el oficial seguía escuchando los mensajes que llegaban a la nave-. Ninguna de las bases cercanas responde a nuestra llamada, ni siquiera puedo confirmar que la hayan recibido.

- ¿Qué demonios está pasando aquí? -preguntó Rilkev mientras caminaba hacia la ventana frontal del puente de mando.

De repente delante de él se materializó la respuesta a sus preguntas. Una inmensa criatura de tentáculos morados estaba acercándose al planeta. Aunque desde allí no podía verlo estaba seguro que a su alrededor revolotearían miles de otras criaturas no mucho más pequeñas dispuestas a devorar todo lo que se encontraran.

- Al habla el capitán -Rilkev se giró con una gran sonrisa en la cara-. Sepan que la fiesta acaba de empezar. Acabemos con esos Zrug porque dentro de nada van a necesitar nuestra ayuda en el planeta. Y no, esto no es un simulacro.

La Gryphus volvió a sacudirse con fuerza. Algo había impactado en ella, posiblemente un nuevo disparo de algún cañón Zrug. Se apagaron las luces y una sirena recorrió todos los rincones de la nave. Empezaron a moverse, estaban perdiendo altura.

- ¡Preparaos para un aterrizaje de emergencia! -gritó el capitán mientras se sentaba en su sillón- ¡Debemos alejarnos todo lo que podamos del combate! ¡Informe de situación!

- Nuestra integridad estructural está comprometida, señor -respondió el técnico-. No hay energía suficiente para defendernos. Estamos en peligro.

- Malditos Zrug -murmuró Rilkev-. ¡Concentrad toda la potencia en los motores! Debemos llegar a la colonia militar del satélite, allí podremos protegernos detrás de su fortificación -otro disparo impactó en la nave.

- ¡La bodega ha sido destruida, señor! -gritó alguien en el puente de mando- ¡El suministro de energía ha caído!

- ¿Cómo están las reservas de cristal de la nave? -el capitán intentaba desde el panel de control de su sillón controlar la situación de la nave.

- ¿Intactas? ¡Intactas! -respondieron.

- Bien, muy bien. -Murmuró Rilkev.

Si conseguían aterrizar y que los Zrug les dejaran en paz durante un tiempo podrían poner en funcionamiento de nuevo la nave. La bodega era algo prescindible, como parte de la tripulación. Lo único que debía sobrevivir a este combate era su reputación. No podía convertirse en el capitán que había permitido que unos Zrug destruyeran la nave más poderosa de la compañía.

Parte y Preámbulo

Cada campaña está dividida en cinco partes, cinco momentos irrepetibles e inolvidables para cada Facción. Para ponerte en situación, cada una tiene un preámbulo histórico que narra los acontecimientos previos a la parte que estés a punto de jugar.

Nivel de dificultad y consejos

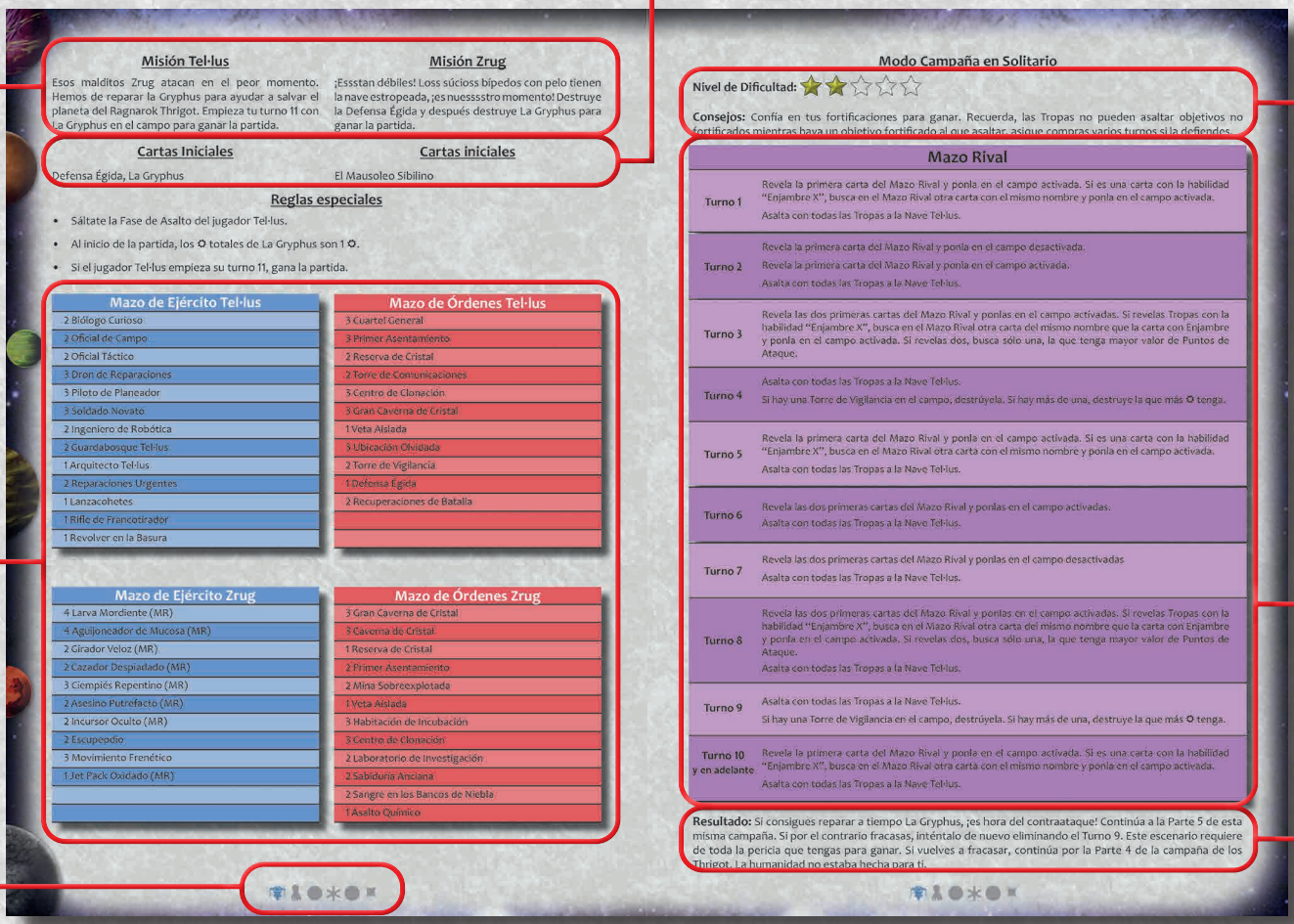
El nivel de dificultad de cada parte varía de una estrella a cinco estrellas, aumentando la dificultad conforme aumentan las estrellas. Antes de enfrentarte al Mazo Rival, consulta los consejos que encontrarás sobre la tabla del Mazo Rival. Estos consejos te darán pistas y ayuda para superar dicha parte con éxito.

Misión

Cada Facción tendrá una o varias misiones determinadas en cada parte de la campaña. Esas serán las condiciones de victoria de cada parte.

Cartas Iniciales

En cada parte de las campañas cada jugador empieza la partida con una serie de cartas en el campo. Si en alguna parte uno o más jugadores no tienen Nave, ¡no te asustes! Es así.



Misión Tel·lus

Esos malditos Zrug atacan en el peor momento. Hemos de reparar la Gryphus para ayudar a salvar el planeta del Ragnarok Thrigot. Empieza tu turno 11 con La Gryphus en el campo para ganar la partida.

Misión Zrug

¡Essstan débiles! Loss súcioss bípedos con pelo tienen la nave estropeada, ¡es nuessstro momento! Destruye la Defensa Égida y después destruye La Gryphus para ganar la partida.

Cartas Iniciales

Defensa Égida, La Gryphus

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Tel·lus.
- Al inicio de la partida, los ✪ totales de La Gryphus son 1 ✪.
- Si el jugador Tel·lus empieza su turno 11, gana la partida.

Mazo de Ejército Tel·lus	Mazo de Órdenes Tel·lus
2 Bidlogo Curioso	3 Cuartel General
2 Oficial de Campo	3 Primer Asentamiento
2 Oficial Táctico	2 Reserva de Cristal
3 Dron de Reparaciones	2 Torre de Comunicaciones
3 Piloto de Planeador	3 Centro de Clonación
3 Soldado Novato	3 Gran Caverna de Cristal
2 Ingeniero de Robótica	1 Veta Aislada
2 Guardabosque Tel·lus	3 Ubicación Olvidada
1 Arquitecto Tel·lus	2 Torre de Vigilancia
2 Reparaciones Urgentes	1 Defensa Égida
1 Lanzacohetes	2 Recuperaciones de Batalla
1 Rifle de Francotirador	
1 Revolver en la Basura	

Mazo de Ejército Zrug	Mazo de Órdenes Zrug
4 Larva Mordiente (MR)	3 Gran Caverna de Cristal
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)	3 Caverna de Cristal
2 Girador Veloz (MR)	1 Reserva de Cristal
2 Cazador Despiadado (MR)	2 Primer Asentamiento
3 Ciempiés Repentino (MR)	2 Mina Sobreexplotada
2 Asesino Putrefacto (MR)	1 Veta Aislada
2 Incursor Oculto (MR)	3 Habitación de Incubación
2 Escupeodio	3 Centro de Clonación
3 Movimiento Frenético	2 Laboratorio de Investigación
1 Jet Pack Oxidado (MR)	2 Sabiduría Anciana
	2 Sangre en los Bancos de Niebla
	1 Asalto Químico

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Confía en tus fortificaciones para ganar. Recuerda, las Tropas no pueden asaltar objetivos no fortificados mientras haya un objetivo fortificado al que asaltar, asigne compras varios turnos si la defiendes.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas Tropas con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta del mismo nombre que la carta con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas dos, busca sólo una, la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay una Torre de Vigilancia en el campo, destrúyela. Si hay más de una, destruye la que más ✪ tenga.
Turno 5	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas Tropas con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta del mismo nombre que la carta con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas dos, busca sólo una, la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay una Torre de Vigilancia en el campo, destrúyela. Si hay más de una, destruye la que más ✪ tenga.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.

Resultado: Si consigues reparar a tiempo La Gryphus, ¡es hora del contraataque! Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 9. Este escenario requiere de toda la pericia que tengas para ganar. Si vuelves a fracasar, continúa por la Parte 4 de la campaña de los Thrigot. La humanidad no estaba hecha para ti.

Listas de Mazos

Estas son las cartas que necesitarás o necesitaréis para jugar la parte que estéis preparando. En uno de los mazos podrás ver unas siglas: MR. Significan Mazo Rival. Esas serán las cartas que utilizará la tabla del Mazo Rival en el Modo Campaña en Solitario.

Tabla del Mazo Rival

Separados desde el turno uno hasta el turno diez, y en determinadas ocasiones más, estas serán las acciones que tome el Mazo Rival en el Modo Campaña en Solitario. Encontrarás referencias en primera persona: eso significa que eres tú, el jugador, el que debe realizar esa acción.

Símbolos de Facción

Cada campaña se diferencia de las otras por tener un Símbolo de Facción iluminado. Ese símbolo representa la campaña en la que te encuentras, para que puedas navegar por el Manual de Campaña de manera sencilla e intuitiva.

Resultados

Una vez termines cada parte, la superes o no, lee la sección Resultados de la misma. Algunas partes te permiten jugarlas de nuevo en una modalidad más sencilla, otras te redirigen a la siguiente parte e incluso hay que te mandan a otra campaña diferente.

Modo Campaña Cooperativa

El Modo Campaña Cooperativa te permite jugar una y otra vez las diferentes partes de la campaña enfrentándote a un amigo. Cada jugador deberá elegir una de las Facciones participantes y cumplir su misión antes que su oponente.

En el apartado de Reglas Especiales de cada parte de la campaña verás que hay ciertas reglas que no se aplican en el Modo Campaña Cooperativa. ¡No las apliquéis! Estas reglas son solamente para el Modo Campaña en Solitario.

Cuando uno de los dos jugadores cumpla con éxito su misión en la parte de la campaña que estáis jugando, avanzad a la siguiente parte, o intercambiad la Facción para volver a jugar la parte desde el otro punto de vista. ¿Quién sabe? ¡Puede que te guste más si lo juegas con una Facción a la que no estés acostumbrado!

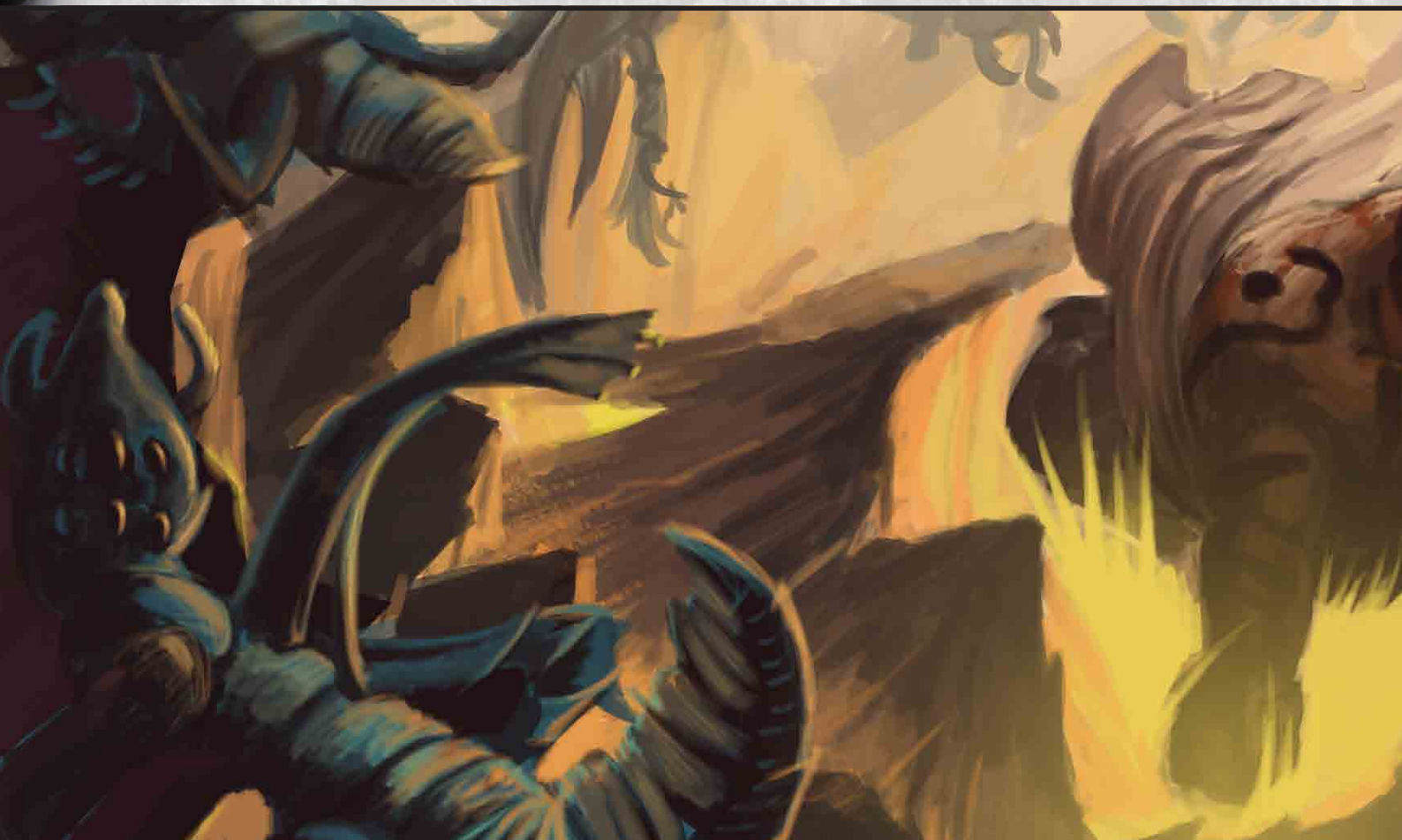
Modo Campaña en Solitario

Dark Frontier también te permite jugar en solitario las partes del Modo Campaña. A este modo lo hemos denominado Modo Campaña en Solitario.

En el Modo Campaña en Solitario, en vez de enfrentarte a un amigo (o a un enemigo, que de todo hay), tu oponente será el Mazo Rival. Las decisiones del Mazo Rival vienen establecidas en cada una de las partes por la tabla morada, la tabla del Mazo Rival. En ella encontraremos todos los sucesos que van aconteciendo turno tras turno.

Cuando finalice tu turno, ve a la tabla del Mazo Rival y efectúa todo lo que allí se diga usando las cartas del Mazo Rival, siguiendo un orden descendente (es decir, dentro cada recuadro, ve efectuando todo lo que se diga de arriba abajo). Los turnos del Mazo Rival avanzan conforme avanzan los tuyos: tras tu primer turno, va el primer turno del Mazo Rival, tras tu segundo turno, va el segundo turno del Mazo Rival, y viceversa, según el jugador que empiece la partida.

Una vez llegues al turno diez del Mazo Rival, verás que en el recuadro de la tabla pone “Turno diez y en adelante”. Eso significa que desde el turno diez del Mazo Rival hasta el final de la partida, cada turno del Mazo Rival hay que efectuar todo lo que pone en el recuadro del turno diez.



Reglas especiales del Modo Campaña

El Modo Campaña, indiferentemente de si es el Modo Campaña Cooperativa o el Modo Campaña en Solitario tiene una serie de reglas especiales globales que contradicen o complementan las reglas básicas de Dark Frontier: el juego de cartas. Siempre que una regla de campaña o una regla especial dentro de una de las partes de cualquier campaña contradigan a una de las reglas básicas del juego, prevalece la regla de campaña.

• A efectos de decidir quién empieza la partida, un jugador que no controle una Nave no se considerará que controle la Nave más rápida. Ese jugador nunca podrá empezar una partida. Si ningún jugador tuviera Nave, y la parte no determina quién empieza la partida, decididlo tirando una moneda a cara o cruz.

• A efectos de Reducción de Costes, aunque en una parte un jugador no controle una Nave al principio de la partida, ese jugador podrá reducir los costes de las cartas que compartieran símbolo de Facción con su Nave, siendo su Facción la marcada por la misión de dicha parte.

• Mientras las Reglas Especiales de la parte no digan lo contrario, todos los jugadores pueden ganar o perder de cualquiera de las seis condiciones de victoria existentes.

El Mazo Rival y sus reglas especiales

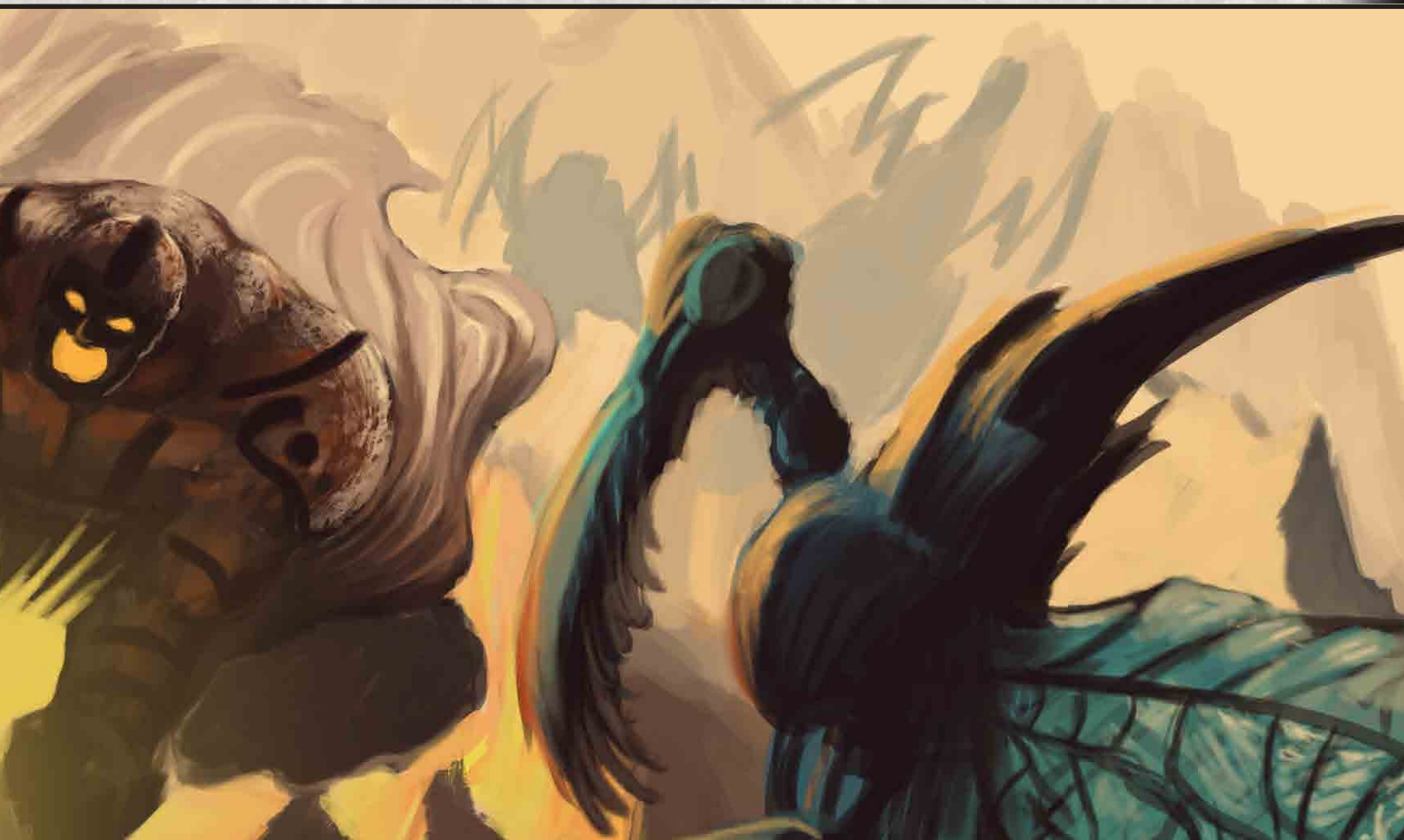
Para montar el Mazo Rival, ve a la página anterior de la parte que estés a punto de jugar y mira en las cuatro tablas que allí encontrarás (las dos azules y las dos rojas). Al lado de los nombres y cantidades de algunas cartas verás escritas las siglas MR entre paréntesis. Juntando todas esas cartas construirás el Mazo Rival.

Antes de empezar una partida contra el Mazo Rival, barájalo adecuadamente para que esté lo más aleatorizado que sea posible, y sigue siempre estas indicaciones para el comportamiento del Mazo Rival.

• La primera acción de cada turno del Mazo Rival es activar todas sus cartas. Esto no aparece en la tabla del Mazo Rival, pues se hace siempre turno tras turno.

• Siempre que el Mazo Rival tiene que Interceptar lo hará buscando el mayor beneficio posible, intentando no perder Tropas en el intercambio de daños.

• Siempre que el Mazo Rival utilice una carta, habilidad o Ataque a Distancia lo hará buscando el mayor beneficio posible.



La llegada del Ragnarok

La puerta del despacho se abrió en silencio y uno de los técnicos de extracción entró con una terrible expresión en la cara.

- Señor, creo que debería asomarse a la ventana -dijo mientras caminaba sin detenerse hasta la otra punta de la sala y manipulaba la consola de mando de una de las ventanas inteligentes.

Una extraña claridad entró en el despacho y fue despertando a Zerce J. Pike, que, hasta la irrupción del técnico, estaba descansando en su despacho de aquella lejana colonia extractora. Zerce estiró los brazos y las piernas y se giró hacia las ventanas agotado por el poco tiempo que había estado durmiendo. Bostezó y cuando su boca volvió a cerrarse vio algo en el cielo.

- Mierda -sus ojos estaban ya totalmente abiertos. Se levantó de un salto y miró al técnico-. ¿No ha habido ningún tipo de aviso de las bases exteriores?

- No, señor. Nada.

- ¿La Gryphus no estaba por este sector de la galaxia? -Zerce miraba al cielo fijamente con las manos apoyadas en los grandes ventanales-. Tenía que llegar a este planeta en unas horas ¿no?

- Sí, eso es lo que tenía que hacer. Pero recibimos una comunicación hace poco más de dos horas. Habían sido asaltados por unos piratas Zrug y estaban peleando en una de las lunas del planeta.

- ¡¿Y por qué no me habéis informado?! -Zerce estaba asustado, cabreado y desesperado.

- ¡Señor, nos dijo que no lo molestáramos si no era algo de vida o muerte!

- ¿Y esto no te lo parece? -el brazo biónico de Zerce señalaba a unas extrañas nubes que se estaban formando en el cielo.

- Sí, señor, claro que me lo parece. Por eso le he avisado.

- ¡Mierda! ¡Mierda! ¡Mierda! -Zerce golpeó con sus dos puños el cristal-. Vale, quiero un informe de toda la colonia lo antes posible. Quiero saber donde está todo el mundo y el tiempo que necesitan para llegar hasta los puntos de evacuación. ¿Sabemos algo de los equipos de extracción?

- No -el técnico tragó saliva-, nada.

- Pues mandad un 44ZK y que nos envíe un informe de la situación.

- ¿Un dron? Tardará horas en llegar.

- ¡No me importa lo que vaya a tardar! ¿Entendido? -se había vuelto a sentar y miraba al techo-. Lo que necesitamos saber es donde está nuestra gente.

El técnico de extracción afirmó con la cabeza y salió del despacho.

Cuando estuvo solo, Zerce se recostó en el sillón gravitacional, tiró la cabeza hacia atrás, se giró y contempló desolado lo que estaba ocurriendo en el planeta. Una gran masa de nubes verdes se extendía a izquierda y derecha cubriendo poco a poco el

cielo. Aquellas formaciones eran el preludio de algo horrible, los primeros pasos de un Ragnarok Thrigot, una prueba para la que Zerce J. Pike, el joven heredero de la PEC, la mayor compañía de extracción de cristal de la galaxia, no estaba preparado. Conocía los protocolos de evacuación, pero sabía que aquello no iba a ser suficiente. Necesitaba consejo con urgencia.

Activó el comunicador de la mesa del despacho y una inmensa pantalla se desplegó frente a él. En ella se veían las siglas de la PEC, la cotización en ese momento del cristal en los principales mercados galácticos y algunos datos históricos de la compañía. Zerce los ignoró mientras esperaba que alguien respondiera a su llamada. En la pantalla holográfica se sucedieron las informaciones económicas mientras él aporreaba la mesa con sus dedos.

- Vamos, va, responde a la llamada.

De repente la pantalla titiló y frente a él apareció un rostro serio y envejecido. Los rasgos de Zerce se reflejaban en él como si el tiempo hubiera dado un salto de varias décadas hacia el futuro.

- Dime, hijo -dijo el hombre sin relajar su rostro-. Estoy en medio de una reunión.

- ¿Sí? Pues yo estoy en mitad de una invasión Thrigot -la voz de Zerce no escondía la rabia que se estaba acumulando en su interior.

- ¿Qué? Eso no es posible. Ese sector está rodeado de bases de comunicaciones, nada puede llegar hasta allí sin que lo detectemos.

- Pues creo que estas nubes dicen todo lo contrario -el joven retiró el sillón gravitacional para que su padre pudiera ver lo que estaba ocurriendo a través de los cristales-. Te dije que no era buena idea venir aquí, te dije que debíamos buscar nuevos sitios y no me hiciste caso.

- Zerce -el gesto de rostro del hombre se endureció y dibujó una impenetrable mueca de enfado-, no es el momento de discutir estas cosas, debes de centrarte en la evacuación del planeta.

- Lo sé, simplemente te llamaba para decirte que a lo mejor no nos volvíamos a ver -con un movimiento de su mano derecha Zerce interrumpió la comunicación.

Se levantó y abrió uno de los armarios. Allí guardaba el equipaje que había traído cuando vino a esta colonia extractora. Había sacado la ropa y las cosas más útiles pero aún guardaba una caja sin abrir. La sacó y la puso sobre la mesa. Era de color azul oscuro y tenía unas marcas geométricas que recorrían la tapa de izquierda a derecha. Aparentemente no había ningún tipo de cerradura electrónica ni dispositivo de apertura, pero cuando Zerce puso su mano sobre ella se escuchó un pequeño ruido seco y se abrió automáticamente.

En el interior había dos pistolas láser gemelas, dos pequeños prodigios de origen Valcerian adaptados para él. Zerce las cogió y las apoyó junto a su cinturón. Un pequeño campo magnético las sostuvo allí mientras guardaba la caja otra vez en el armario. Sabía que no estaba preparado para lo que le venía encima, pero esas dos armas le generaban una extraña tranquilidad.

Un pitido surgió del comunicador de la mesa del despacho.

- ¿Sí? -dijo Zerce mientras la pantalla se desplegaba y dejaba a la vista a un oficial de la compañía.

- ¡Señor Pike! -gritó el hombre- ¡Los Zrug han llegado a la zona de extracción y están atacando nuestras reservas!

- ¿Qué? ¿Los Zrug? -con un par de pasos se sitúo frente a la pantalla-. ¿Cómo es posible?

- No lo sé, señor, pero necesitamos ayuda.

- Replegaos y formad una única unidad a la espera de nuevas órdenes. Lo más importante es proteger a los mineros.

- No sé si podremos hacer eso. Los Zrug tal vez nos ataquen directamente.

- No me importa que lo que podéis hacer. Replegaos y luchad sólo si es necesario, en algún momento iremos a ayudaros.

- ¿En algún momento? -la voz del hombre sonaba desesperada-. Creo que no entiende lo que le estoy diciendo.

- Lo entiendo perfectamente -muchas veces era difícil discutir con trabajadores experimentados-, pero aquí hay problemas más serios. Luchad sin descanso.

Zerce apagó el comunicador justo después de ver en los ojos de su subordinado el odio y la decepción. No le había dicho nada de los Thrigot, tampoco necesitaban saberlo. Si los Zrug habían llegado hasta allí y les estaban atacando, decirles que tenían una invasión planetaria encima de ellos no era la mejor de las ideas para mantener alta la moral de sus tropas.

Salió del despacho pensando en todo lo que tenía que hacer y en las vidas que dependían de sus decisiones. Mientras la puerta se cerraba gracias a su mecanismo automático un tentáculo gigante rompió las espesas nubes verdes que se habían formado en el cielo.

Parte 1 - Terror tentacular

Un tentáculo morado arrancó una de las agrietadas paredes de la casa y la lanzó por los aires. La plancha de metal voló durante unos segundos y se estrelló en un edificio cercano. El ruido se perdió entre los disparos y las explosiones.

- Corred hacia ese lado, ¡vamos! -el joven soldado de la PEC empuñaba su rifle láser hacia la criatura monstruosa que se abría paso a través de la casa-. ¡No miréis hacia atrás! -un padre y su hija obedecieron las órdenes y salieron por la puerta que les estaba indicando.

Disparó una, dos, tres veces sobre la masa morada que avanzaba arrastrándose hacia su posición. Los rayos impactaron en diferentes lugares del cuerpo arrancando pedazos de carne bulbosa. La criatura rugió y continuó avanzando. El soldado volvió a disparar, esta vez a la zona en la que parecía tener los ojos. El sonido que produjo el Thrigot fue mucho más grave, mucho más gutural. Se detuvo, rugió, gritó y con los tentáculos empezó a destrozar todo lo que había a su alrededor.

Sin pensárselo dos veces el soldado salió de la casa. Delante de él los dos colonos que había rescatado estaban escondidos detrás de una pequeña nave ligera de exploración. Sobre ellos un Thrigot alado sobrevolaba el callejón. El padre le miró, señaló al cielo y tapó la boca de su hija. El soldado le indicó que había visto a la criatura y que debían moverse en silencio por la calle. Dentro de la casa se seguían escuchando los rugidos.

- Tenemos que llegar al centro de la colonia, al búnker de seguridad, allí nos está esperando el resto del ejército -susurró el soldado cuando se reunió con la pequeña familia-. Mi nombre es Donan Xid -le extendió una mano-. Con suerte llegaremos hasta allí sin problemas.

- No tendrías que haber venido, les dije a los oficiales que me hacía responsable de lo que pudiera ocurrir. -el hombre apretaba la mano de su hija con fuerza.

- No iba a dejarle solo. Este es mi papel en esta colonia, no es un sacrificio, es una obligación.

Caminaron durante un buen rato entre los callejones evitando ser descubiertos. Aquella colonia no era demasiado grande, pero las casas se habían construido en una misma zona y después de algunos años la superficie que ocupaban era muy grande. Casi todas las viviendas eran iguales lo que permitió diseñar unos barrios a partir de un diseño racional. Donan consultó su dispositivo. Estaban a dos manzanas de la plaza central.

El cielo seguía cubierto por las nubes verdes del Ragnarok Thrigot. Extrañas formas tentaculares aparecían en los cielos y volvían a desaparecer unos segundos después. Detrás de todo aquello se dibujaba una siniestra sombra gigante.

- Nunca creí que pudieran llegar hasta aquí -el padre había tranquilizado a la niña y caminaba junto a Donan-. Si lo hubiera sabido no habría venido con ella -miró a su hija y le sonrió.

- No podías saberlo -Donan intentó que su voz sonara calmada-. De todas formas no debería ser muy difícil salir del planeta.

Caminaron un par de minutos más entre ruidos y disparos y llegaron a la plaza central. El edificio de oficinas de la PEC destacaba entre todos los demás por su tamaño y el brillante logo de la compañía en la fachada principal. Junto a él estaba el búnker de la colonia, el edificio más seguro que podían encontrar. Decenas de soldados escoltaban a los colonos hacia el interior del búnker. Varios planeadores de combate alzaban el vuelo mientras algunos de sus compañeros esperaban las órdenes de sus superiores.

El hombre le dio las gracias y corrió junto a su hija hasta un lugar más seguro. Donan fue hasta el puesto de órdenes. Allí el oficial al mando observaba cinco pantallas en las que se podían ver puntos distintos de la ciudad. Los Thrigot estaban empezando a concentrarse alrededor de una criatura bípeda mucho más grande que el resto.

- ¿Ya has vuelto? -el oficial le miró directamente a los ojos dando una calada a su tubo de drol-. Perfecto. ¿Ves esa cosa de ahí? Ese es nuestro objetivo.

- Claro -Donan aceptaba las órdenes de sus superiores sin dudar-. ¿El búnker estará protegido?

- Por ahora sí, las defensas de la ciudad no han caído. Si conseguimos acabar con ese núcleo de Thrigot el resto será mucho más sencillo.

- Entonces no nos detendremos.

El oficial le sonrió y volvió a aspirar el humo del tubo de drol. Donan salió fuera del puesto de órdenes y miró el búnker que tenía a sus espaldas. Si conseguían que el edificio siguiera en pie aún habría esperanza.

Misión Tel·lus

Acorrala a los Thrigot antes de que devoren toda la zona. Destruye el Búnker Thrigot para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Cuartel General

Misión Thrigot

Devora a la población Tel·lus que encuentres a tu paso. Destruye el Búnker Tel·lus para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Puesto de Avanzada en Túnel

Reglas especiales

- Ningún jugador puede perder por Abandono.
- El jugador Tel·lus empieza la partida.

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
2 Oficial de Campo
1 Oficial Táctico
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Ingeniero de Robótica
3 Guardabosque Tel·lus
1 Zerce J. Pike
2 Dron de Reparaciones
2 Golpe a Través de las Nubes
1 Última Resistencia

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
3 Ubicación Olvidada
3 Cuartel General
2 Maquinaria Nueva
2 Torre de Vigilancia
1 Búnker

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
2 Zángano Blindado (MR)
2 Excavador Horrendo (MR)
3 Arquero de las Profundidades (MR)
2 Acosador Primitivo (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
3 Ala Tentacular (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
2 Lanza Ácido (MR)
2 Mitosis Súbita
1 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
1 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Laboratorio de Investigación
3 Sabiduría Anciana
1 Búnker

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: Comienza por levantar una buena base de edificios en los dos primeros turnos. En cuanto tengas suficiente, contrata tus primeras Tropas y defiéndete. Recuerda que puedes reducir costes de las Tropas de tu Facción para jugarlas más rápido.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival, elige aquella con el coste más alto en cristal y ponla en el campo activada. Luego baraja el Mazo Rival.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 8	Revela las primeras dos cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.

Resultado: Si consigues destruir el Búnker Thrigot, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 8 y el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. ¡No te preocupes, acabamos de empezar!

Parte 2 - Retirada estratégica

Una nueva señal de retirada llegó desde los comunicadores de toda la escuadra. Los soldados levantaron la cabeza y se miraron a los ojos. Estaban asustados, atenazados por el miedo a los Thrigot. Llevaban varias horas luchando y las criaturas tentaculares seguían avanzando sin detenerse. Habían caído los muros, habían muerto sus compañeros, y la pesadilla parecía que no iba a detenerse. Después de unos instantes todas las miradas se centraron en Donan.

- Lo he escuchado -dijo el soldado-, volvamos al centro de órdenes, algo debe de estar ocurriendo.

Llegaron a una pequeña plaza, en ella había un enorme Thrigot cubierto por centenares de tentáculos rematados en pequeñas placas hexagonales. La criatura estaba devorando a varios soldados muertos. Los cuerpos de los Tel·lus se perdían entre el bosque terrible de tentáculos.

Donan buscó la aprobación en la mirada de sus hombres. No tenían porqué combatir aquí, las órdenes eran otras, pero sabía que después de tanto sufrimiento destrozar a un Thrigot de ese tamaño haría que la moral del grupo subiera.

De los siete hombres con los que había empezado la misión, Donan ahora sólo tenía tres a sus órdenes. El resto había muerto mientras intentaban debilitar la primera oleada de invasión Thrigot.

- ¿Por dónde vamos a ir? -preguntó uno de sus hombres-. Ya hemos visto que por la avenida principal es imposible.

- Callejearemos, no nos queda otra. Nos han dicho que no pueden enviarnos ningún transporte aéreo. Las patrullas de planeadores están defendiendo la zona central.

- Nos han mandado a morir -dijo alguien entre dientes.

- No, nos han mandado a luchar -le respondió Donan-. Morir forma parte de nuestro trabajo.

Caminaron durante varios minutos por lo que parecía ser el principio de uno de los barrios residenciales. Muchas de las casas o de los vehículos estaban desgastados por los Thrigot, por esos líquidos y vapores que emanaban algunas de las criaturas y que pudrían cualquier cosa. Cualquier cosa menos el cristal.

Después de dar una orden con la mano y mientras la criatura se comía los cuerpos de sus compañeros los soldados se posicionaron por la plaza. Todos buscaron un sitio desde el que disparar con comodidad y esperaron la orden de Donan.

- ¡Ahora! -la voz del soldado resonó en todos los intercomunicadores de su escuadra.

Los disparos cortaron el aire con sus silbidos e impactaron en la maraña tentacular que formaba el cuerpo de la criatura. Muchos dieron en el cuerpo del Thrigot, pero la gran mayoría se estrelló contra las placas hexagonales que estaban al final de los tentáculos. El Thrigot rugió y empezó a moverse hacia ellos.

- No puede ser -susurró Donan- ¡Salgamos de aquí! ¡Ese bicho está blindado! -gritó- ¡Seguidme!

Atravesaron la plaza corriendo sin detenerse. Donan se esperó a que sus hombres hubieran salido y vio como el Thrigot iba hacia ellos. Estaban muy cerca de la plaza central, era posible llegar sin que hubiera más bajas. Corrieron durante diez minutos viendo a su alrededor la destrucción que había traído el Ragnarok.

Misión Tel·lus

¡La ciudad ha caído! Reúne toda la gente en el Búnker y abandonad el planeta. Empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Cuartel General

Misión Thrigot

¡La última defensa ha caído! Arrasa la ciudad hasta que no quede ningún resto de los Tel·lus. Destruye el Búnker Tel·lus o haz perder al jugador Tel·lus por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Tel·lus.

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Ingeniero de Robótica
3 Buscador de Soles Negros
3 Guardabosque Tel·lus
3 Reparaciones Urgentes
1 Lanzacohetes

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
3 Ubicación Olvidada
3 Cuartel General
1 Búnker
2 Maquinaria Nueva
2 Torre de Vigilancia

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
2 Zángano Blindado (MR)
2 Excavador Horrendo (MR)
3 Arquero de las Profundidades
2 Babosa Esquiva (MR)
2 Acosador Primitivo (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
2 Mitosis Súbita
3 Ala Tentacular (MR)
2 Supervisor Blindado (MR)
2 Líder Mareante (MR)

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Laboratorio de Investigación
3 Sabiduría Anciana
2 Exterminar

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: Ganar por Colonización es muy sencillo. Tus Tropas generan colonización cuando las contratas sin reducir costes en la Fase de Contratación. Una vez hecho, defiéndete con ellas, ¡no perderás ⬢ si son destruidas!

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. El jugador Tel·us pierde 2 ⬢.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival, elije aquella con el coste más alto en cristal y ponla en el campo activada. Después baraja el Mazo Rival.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 7	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival, elije aquella con el coste más alto en cristal y ponla en el campo activada. Después baraja el Mazo Rival. El jugador Tel·lus pierde 2 ⬢.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·lus.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Tel·us. El jugador Tel·lus pierde 1 ⬢.

Resultado: Si consigues sobrevivir y rescatar a un gran número de gente, continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, ¡cambiamos de campaña! Continúa por la Parte 2 de la campaña de los Thrigot. Otra vez será.

Parte 3 - Carrera bajo el sol

- No me lo puedo creer -el viejo oficial de extracción Matjson señalaba algo en el cielo-. ¿Eso son los Thrigot? -las nubes verdes estaban empezando a llegar a esa parte del planeta- ¿Los Thrigot? ¿No teníamos bastante con éstos?

A unos cientos de metros de las oficinas en las que Matjson y otros mineros se refugiaban varias decenas de pequeños insectos Zrug revoloteaban entre las vetas de cristal con sus rudimentarias herramientas de extracción.

- Yo no sé por qué no estamos ya ahí fuera pegándonos con esas inmundicias.

- No lo estamos haciendo -le interrumpió el oficial militar Allev, que se encargaba de la supervisión y protección de la mina- porque tenemos órdenes de replegarnos y esperar. Si salís ahí fuera pondréis en peligro vuestras vidas. Además, no son cuatro Zrug. Antes de llegar al planeta casi destruyen la Gryphus en una de las lunas.

- ¡Y un carajo! -el resto de mineros escuchaban las palabras de Matjson-. Esos zánganos no nos duran ni un minuto. Como no hagamos algo seguro que llegan hasta nuestro silo. ¿Sabes el tiempo que llevamos extrayendo cristal? Pues -hizo un rápido gesto pasando la mano por delante de su cara-, se va a esfumar.

En el fondo el oficial sabía que el anciano tenía razón. Los Zrug eran muy simples, pero hasta ellos serían capaces de diferenciar un silo cargado de cristal de un edificio de oficinas. Parecía como si pudieran oler el mineral. Aún así tenían que esperar, esas habían sido las órdenes de Zerce. Si por alguna razón aquellos piratas se acercaban a los mineros entrarían en combate. Pero hasta entonces se quedarían allí.

- ¡Esa es mi máquina! -gritó un minero bajito y de pelo largo-. ¡Las cosas esas la van a destrozar!

- ¿Es eso lo que realmente te preocupa? -le preguntó Allev-. Creo que los Thrigot son más importantes.

- Y si lo son, ¿por qué estamos aquí parados? -Matjson le miraba con una rabiosa inteligencia en sus ojos-. En la colonia seguro que están refugiándose en el búnker preparándose para salir del planeta.

- Sabes cuál es la respuesta -Allev se sentó y apoyó su rifle en una pared-, lo sabes perfectamente.

- Claro que lo sé, todos aquí lo sabemos. Necesitamos ese cristal que está ahí delante, la compañía lo necesita. Pero estamos dejando que los Zrug se lo lleven. ¡Esto no puede seguir así!

- No, no puede -un murmullo corrió de boca en boca de los mineros que estaban allí.

- Tenemos órdenes -Allev veía como la situación se le estaba escapando de las manos.

- ¡Y un carajo! -Matjson le apuntaba con un afilado dedo-. Tienes miedo soldadito, tienes miedo de lo que hay aquí fuera. Pero nosotros vamos a salir ahí a pelear. ¿Verdad chicos? -el resto de mineros afirmaron con la cabeza-. Y no lo vamos a hacer por la compañía, ni por nuestro orgullo ni nada por el estilo. Lo vamos a hacer porque sin el cristal del silo nadie va a venir

a por nosotros. Nadie. Y ahora si quieres le dices al resto de soldaditos que si quieren pueden venir a ayudarnos. Armas tenemos, pero seguro que podéis pegar tiros mejor que nosotros. Al fin y al cabo sólo somos mineros.

Allev bajó la cabeza y miró el arma que sostenían sus manos. En pocos segundos entre gritos de ánimo se vació de mineros la oficina, de esas personas a las que tenía que proteger. Incrédulos, tres de sus hombres se quedaron de pie, firmes, frente a él.

- ¿Señor, vamos a dejarles solos allí fuera, señor? ¿Siendo nosotros soldados?

- ¿Qué? No, claro que no. Preparaos, lucharemos. Si no recuperamos ese cristal... El viejo bastardo tiene razón -Allev calló durante unos segundos-. Avisad a toda la colonia minera. La única orden es disparar y matar a todos los Zrug, que los mineros recuperen el cristal que nos han robado.

Sus hombres salieron de las oficinas y Allev se quedó pensando. No le gustaba desobedecer órdenes pero mucho menos iba a dejar que Matjson muriera ahí afuera. Le caía bien aquel viejo.

Misión Tel·lus

Reúne el Cristal necesario y abandona el planeta, el Ragnarok se sigue acercando. Empieza uno de tus turnos con 60 ⬢ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Veta Aislada, Silo de Recursos

Misión Zrug

La llegada inminente del Ragnarok os obliga a poner pies en polvorosa, pero sin perder el botín. Empieza uno de tus turnos con 60 ⬢ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Veta Aislada

Reglas especiales

- Ambos jugadores comparten el Mazo de Órdenes. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Tel·lus busca en el Mazo de Órdenes un Silo de Recursos y lo sitúa entre ambos jugadores.
- Si el Silo de Recursos es destruido ganará la partida el jugador con más ⬢ en el Silo de Recursos. Diferencia los ⬢ que cada jugador ponga en el Silo de Recursos.
- El jugador Tel·lus comienza la partida.

Mazo de Ejército Tel·lus
2 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
2 Patrulla de Planeadores
3 Soldado Novato
2 Oficial Táctico
3 Guardabosque Tel·lus
3 Dron de Reparaciones
2 Golpe a Través de las Nubes
1 Zerce J. Pike
1 Rifle de Francotirador

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
2 Girador Veloz (MR)
2 Cazador Despiadado (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
3 Tropas Contratadas (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
1 Dugost, el Zrag'Gruunt (MR)
2 Jet Pack Oxidado (MR)
1 Revolver en la Basura

Mazo de Órdenes	
3 Cuartel General	2 Mina Sobreexplotada
5 Primer Asentamiento	3 Habitación de Incubación
3 Reserva de Cristal	2 Laboratorio de Investigación
2 Torre de Comunicaciones	3 Sabiduría Anciana
6 Centro de Clonación	2 Lugar Infestado (MR)
3 Ubicación Olvidada	2 Torre de Vigilancia
6 Gran Caverna de Cristal	2 Veta Aislada
3 Caverna de Cristal	1 Silo de Recursos

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Este escenario tiene truco. Puedes cargar el Silo de Recursos en cualquier momento de cualquier turno, y si lo haces en el turno de tu rival, podrás ser tú el que empiece el turno con el Silo de Recursos cargado. ¡Piénsalo bien!

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una Tropa con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra Tropa del mismo nombre que la Tropa con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos. Pon en la pila de descarte las 4 primeras cartas del Mazo de Órdenes. Pon tantos del Mazo Rival en el Silo de Recursos como la suma del Coste de Cristal de esas cartas.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Pon en la Pila de Descarte la primera carta del Mazo de Órdenes. Pon tantos del Mazo Rival en el Silo de Recursos como el Coste de Cristal de esa carta.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas Tropas con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra Tropa del mismo nombre que la Tropa con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas dos, busca ambas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos.
Turno 6	Pon en la pila de descarte las 3 primeras cartas del Mazo de Órdenes. Pon tantos del Mazo Rival en el Silo de Recursos como la suma del Coste de Cristal de esas cartas.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival.
Turno 8	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos. Pon en la Pila de Descartes las 2 primeras cartas del Mazo de Órdenes. Pon tantos del Mazo Rival en el Silo de Recursos como la suma del Coste de Cristal de esas cartas.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Pon en la Pila de Descartes las 4 primeras cartas del Mazo de Órdenes. Pon tantos del Mazo Rival en el Silo de Recursos como la suma del Coste de Cristal de esas cartas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos.

Resultado: Si consigues acumular suficiente Cristal como para escapar sano y salvo, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. La dificultad es mayor de lo habitual, te irás acostumbrando.

Parte 4 - Un blanco fácil

Una nueva explosión hizo que el puente de mando de la Gryphus se sacudiera como si fuera a descomponerse. Varias personas cayeron al suelo y las pantallas holográficas parpadearon durante unos instantes. El capitán Rilkev se levantó de su sillón y miró hacia el oficial de enlace del equipo técnico.

- ¡¿Qué ha sido eso?! -le gritó- ¿Dónde ha impactado esta vez?

- Si me permite un segundo -el hombre consultaba apresurado el dispositivo de información que tenía en su antebrazo-. Parece que la bodega es lo que ha resultado dañada.

- ¿Parece? -los ojos azules de Rilkev atravesaron la dignidad del técnico-. ¿Usted cree que es el momento de dudar? -callaron durante unos segundos en los que el sonido del combate atravesó las defensas de la Gryphus.

- No, señor, no es el momento -volvió a consultar el dispositivo que esta vez parpadeaba con colores rojos y amarillos-. El impacto ha sido en la bodega. Hay daños irreparables.

- ¿Podemos seguir combatiendo? -Rilkev se dio la vuelta y caminó de nuevo hacia su sillón en el puente de mando.

- Sí, podemos. Aunque muy probablemente haya habido bajas.

- Entonces lucharemos, ¡bien! ¡Cargad de nuevo todo el armamento! ¡Redirigid toda la energía necesaria a los escudos deflectores! Esos Zrug no saben contra quien están luchando.

En la superficie de la luna en la que se encontraban varias naves de saqueo Zrug atacaban a las tropas Tel·lus. Desde allá arriba Rilkev pudo distinguir varios edificios medio en ruinas y lo que parecía un transporte de cristal ardiendo. Les habían pillado por sorpresa, no había ninguna duda.

- ¿Alguna novedad? -preguntó al oficial- ¿Sabemos algo de la compañía?

- No, señor -el oficial seguía escuchando los mensajes que llegaban a la nave-. Ninguna de las bases cercanas responde a nuestra llamada, ni siquiera puedo confirmar que la hayan recibido.

- ¿Qué demonios está pasando aquí? -preguntó Rilkev mientras caminaba hacia la ventana frontal del puente de mando.

De repente delante de él se materializó la respuesta a sus preguntas. Una inmensa criatura de tentáculos morados estaba acercándose al planeta. Aunque desde allí no podía verlo estaba seguro que a su alrededor revolotearían miles de otras criaturas no mucho más pequeñas dispuestas a devorar todo lo que se encontraran.

- Al habla el capitán -Rilkev se giró con una gran sonrisa en la cara-. Sepan que la fiesta acaba de empezar. Acabemos con esos Zrug porque dentro de nada van a necesitar nuestra ayuda en el planeta. Y no, esto no es un simulacro.

La Gryphus volvió a sacudirse con fuerza. Algo había impactado en ella, posiblemente un nuevo disparo de algún cañón Zrug. Se apagaron las luces y una sirena recorrió todos los rincones de la nave. Empezaron a moverse, estaban perdiendo altura.

- ¡Preparaos para un aterrizaje de emergencia! -gritó el capitán mientras se sentaba en su sillón- ¡Debemos alejarnos todo lo que podamos del combate! ¡Informe de situación!

- Nuestra integridad estructural está comprometida, señor -respondió el técnico-. No hay energía suficiente para defendernos. Estamos en peligro.

- Malditos Zrug -murmuró Rilkev-. ¡Concentrad toda la potencia en los motores! Debemos llegar a la colonia militar del satélite, allí podremos protegernos detrás de su fortificación -otro disparo impactó en la nave.

- ¡La bodega ha sido destruida, señor! -gritó alguien en el puente de mando- ¡El suministro de energía ha caído!

- ¿Cómo están las reservas de cristal de la nave? -el capitán intentaba desde el panel de control de su sillón controlar la situación de la nave.

- ¿Intactas? ¡Intactas! -respondieron.

- Bien, muy bien. -Murmuró Rilkev.

Si conseguían aterrizar y que los Zrug les dejaran en paz durante un tiempo podrían poner en funcionamiento de nuevo la nave. La bodega era algo prescindible, como parte de la tripulación. Lo único que debía sobrevivir a este combate era su reputación. No podía convertirse en el capitán que había permitido que unos Zrug destruyeran la nave más poderosa de la compañía.

Misión Tel·lus

Esos malditos Zrug atacan en el peor momento. Hemos de reparar la Gryphus para ayudar a salvar el planeta del Ragnarok Thrigot. Empieza tu turno 11 con La Gryphus en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Defensa Égida, La Gryphus

Misión Zrug

¡Essstan débiles! Loss súcioss bípedos con pelo tienen la nave estropeada, ¡es nuessssstro momento! Destruye la Defensa Égida y después destruye La Gryphus para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Tel·lus.
- Al inicio de la partida, los ✪ totales de La Gryphus son 1 ✪.
- Si el jugador Tel·lus empieza su turno 11, gana la partida.

Mazo de Ejército Tel·lus
2 Biólogo Curioso
2 Oficial de Campo
2 Oficial Táctico
3 Dron de Reparaciones
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
2 Ingeniero de Robótica
2 Guardabosque Tel·lus
1 Arquitecto Tel·lus
2 Reparaciones Urgentes
1 Lanzacohetes
1 Rifle de Francotirador
1 Revolver en la Basura

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Cuartel General
3 Primer Asentamiento
2 Reserva de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
3 Centro de Clonación
3 Gran Caverna de Cristal
1 Veta Aislada
3 Ubicación Olvidada
2 Torre de Vigilancia
1 Defensa Égida
2 Recuperaciones de Batalla

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
2 Girador Veloz (MR)
2 Cazador Despiadado (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
2 Asesino Putrefacto (MR)
2 Incursor Oculto (MR)
2 Escupeodio
3 Movimiento Frenético
1 Jet Pack Oxidado (MR)

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Caverna de Cristal
1 Reserva de Cristal
2 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
1 Veta Aislada
3 Habitación de Incubación
3 Centro de Clonación
2 Laboratorio de Investigación
2 Sabiduría Anciana
2 Sangre en los Bancos de Niebla
1 Asalto Químico

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Confía en tus fortificaciones para ganar. Recuerda, las Tropas no pueden asaltar objetivos no fortificados mientras haya un objetivo fortificado al que asaltar, asique compras varios turnos si la defiendes.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas Tropas con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta del mismo nombre que la carta con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas dos, busca sólo una, la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay una Torre de Vigilancia en el campo, destrúyela. Si hay más de una, destruye la que más ✪ tenga.
Turno 5	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas Tropas con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta del mismo nombre que la carta con Enjambre y ponla en el campo activada. Si revelas dos, busca sólo una, la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay una Torre de Vigilancia en el campo, destrúyela. Si hay más de una, destruye la que más ✪ tenga.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si es una carta con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra carta con el mismo nombre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.

Resultado: Si consigues reparar a tiempo La Gryphus, ¡es hora del contraataque! Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 9. Este escenario requiere de toda la pericia que tengas para ganar. Si vuelves a fracasar, continúa por la Parte 4 de la campaña de los Thrigot. La humanidad no estaba hecha para ti.

Parte 5 - Victoria o muerte

Cuando los tentáculos de la perforadora viviente Thrigot se clavaron en el planeta se escuchó un crujido y un temblor recorrió toda la superficie. Durante un breve segundo el combate se detuvo en el planeta, un instante después las criaturas tentaculares miraron al cielo y empezaron a rugir con una furia capaz de destrozar la más fuerte de las voluntades. Las grandes madres Thrigot que sobrevolaban el planeta dejaron caer a la superficie parte de su descendencia.

- Tenemos muy poco tiempo -dijo el capitán Rilkev- ¡Preparad la nave! ¡Descendemos al planeta ahora mismo! -todos los miembros del puente de mando de la Gryphus miraron al capitán sorprendidos

- Señor -el oficial de reparaciones rompió el silencio-, ¿cree que la nave está preparada para entrar ahí abajo?

- No lo sé -Rilkev giró su sillón-. Dímelo tú. ¿Está la nave preparada para el combate?

- Hemos conseguido afianzar la estructura, pero aún hay zonas que presentan grandes desperfectos.

Siguiendo las órdenes de Rilkev la nave entró en la atmósfera. Por el camino vieron cientos de criaturas de alas membranosas revoloteando cerca de alguna de las grandes madres. La imagen era aterradora, el capitán estaba seguro que las tropas que se encontraban en el planeta tenían que está a punto de renunciar al combate y entregarse a la muerte. Tal vez la imagen de la nave más poderosa de la PEC les levantara el ánimo lo suficiente para seguir luchando.

Rilkev necesitaba ganar algo de tiempo. No sabía cuánto, pero lo necesitaba.

- Colocad la nave sobre la colonia principal. Quiero que todo el mundo vea que estamos allí, y darles seguridad -el capitán regresó a su lugar en el puente de mando.

- Deberíamos buscar un lugar algo más apartado. Aún hay transportes aéreos que están llevándose a los colonos. Tal vez interrumpamos la misión de salvamento.

- No me importa -Rilkev tenía la mirada fija en la inmensa perforadora viviente que se veía en el horizonte.

- No has respondido a mi pregunta.

- ¿Señor?

- ¿Está la Gryphus en condiciones de bajar ahí y salvar unas cuantas vidas?

- Creo que sí, pero si esa cosa termina su trabajo no podremos salir de aquí. Eso seguro.

- Pues entonces tendremos que acabar con ella lo antes posible. Preparadlo todo para el combate.

Las nubes verdes que anunciaban la presencia de los Thrigot en el planeta habían cubierto casi toda la superficie colonizada por los Tel·lus. Las grandes masas tóxicas de gas giraban en torno a un gran ojo central, un epicentro de destrucción por el que hace unos instantes habían visto entrar la perforadora planetaria. Luego, los sensores de la Gryphus advirtieron de los movimientos en la superficie. Si los análisis de los equipos de investigación no eran erróneos una criatura de clase Delta de ese tamaño no tardaría mucho en acabar con el planeta.

- ¿Veis aquello? -lo señaló con el dedo-. Pues es nuestro objetivo real, el resto es irrelevante. Si sus tentáculos atraviesan el suelo y llegan al núcleo del planeta habremos muerto todos: nosotros, los colonos que están ahí abajo, y los mineros. Hasta los Zrug que se hayan escondido después del combate. También morirán los Thrigot que queden en la superficie del planeta. ¿Y sabéis porque me dolería que esas cosas murieran aquí? -se hizo el silencio en todo el puente de mando-. Porque no estaré vivo para celebrarlo.

El planeta volvió a temblar. Varias de las colosales naves vivientes de los Thrigot seguían extendiendo sus tentáculos hacia las montañas más próximas. El resto de criaturas empezó a subir hasta los gigantescos cuerpos voladores a través de los tentáculos. Estaban abandonando el planeta lo más rápido que podían. Sólo algunos Thrigot se dirigían a las aberturas que la perforadora había creado en el suelo. Desde allí descenderían junto a los tentáculos hacia el interior. Cuantos más ayudaran, antes acabarían con el planeta.

Misión Tel·lus

Nadie responde a la llamada, y el planeta está a punto de ser destruido. Debes destruir salvar a los tuyos alzándote con la victoria. Destruye la Perforadora Viviente para ganar la partida.

Cartas iniciales

Veta aislada, La Gryphus

Misión Thrigot

Este planeta en el que ya no se pueden conseguir más recursos y su gente piden a gritos la muerte. Empieza uno de tus turnos con 25 ☥ o más en la Perforadora Viviente o destruye La Gryphus para ganar la partida.

Cartas iniciales

Perforadora Viviente, Mina Sobreexplotada, El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- La Veta Aislada comienza la partida desactivada.
- El jugador Tel·lus empieza la partida robando 5 cartas en lugar de 7.

Mazo de Ejército Tel·lus
1 Zerce J. Pike
2 Patrulla de Planeadores
2 Oficial Táctico
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Biólogo Curioso
3 Dron de Reparaciones
1 Cañón de Plasma
2 Lanzacohetes
2 Guardabosque Tel·lus
2 Golpe a Través de las Nubes
2 Dispositivo de Rastreo Térmico
1 Ordenes Falsas

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Cuartel General
3 Primer Asentamiento
2 Reserva de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
3 Centro de Clonación
3 Gran Caverna de Cristal
2 Ubicación Olvidada
2 Sabiduría Anciana
2 Torre de Vigilancia
2 Recuperaciones de Batalla
1 Veta Aislada

Mazo de Ejército Thrigot
3 Come Cristales (MR)
3 Segador Abismal (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
2 Excavador Horrendo (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
2 Ala Tentacular (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
2 Bolsa Virulenta
2 Lanza Ácido (MR)
2 Líder Mareante (MR)
2 Funcionamiento Defectuoso
1 Movimiento Frenético

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Centro de Clonación
2 Caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Laboratorio de Investigación
1 Trampa del Campo Minado
1 Perforadora Viviente
2 Ordenes Sinápticas
1 Exterminar
1 Proteger a los Gammas
1 Asalto Químico

Modo Campaña en Solitario

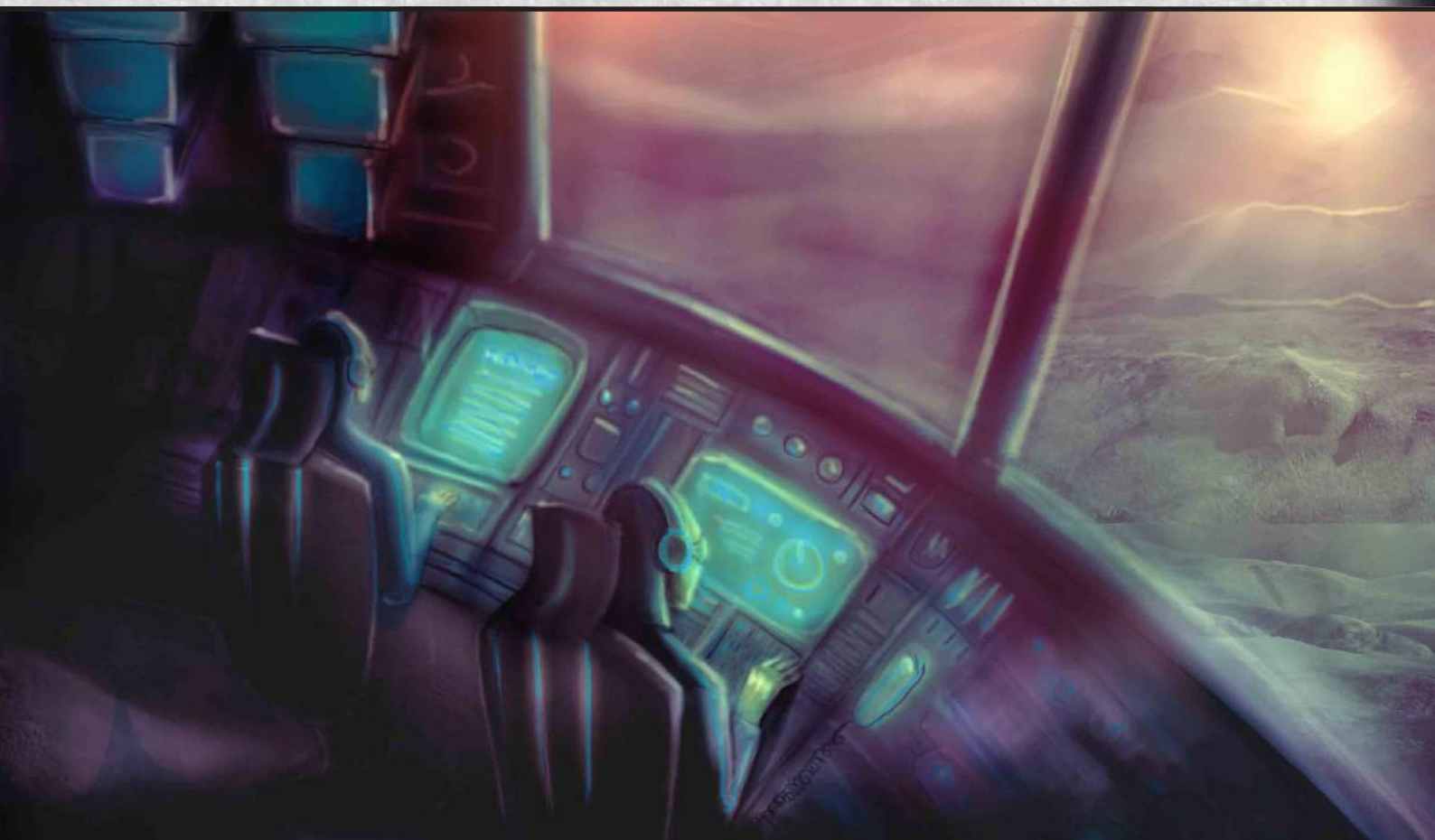
Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Pon en práctica todo lo que hemos aprendido hasta ahora. Tu mejor amiga y tu única aliada es tu Nave, fíjate bien en sus habilidades y añádele Mejoras hasta que puedas destruir a tu rival a disparos.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. El jugador Tel·lus descarta tres cartas.
Turno 6	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma, si está en el campo. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Destruye la Tropa activada Tel·lus con más Puntos de Ataque. Si hay más de una con el mayor valor, destrúyelas todas.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma, si está en el campo. Por segunda vez este turno, La Perforadora Viviente gana tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.

Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma, si está en el campo. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. El jugador Tel·lus descarta tres cartas. Destruye la Tropa activada Tel·lus con más Puntos de Ataque. Si hay más de una con el mayor valor, destrúyelas todas.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma, si está en el campo La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El jugador Tel·lus descarta una carta. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma, si está en el campo Activa todas las Tropas en el campo. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Destruye la Tropa Tel·lus con menos Puntos de Ataque. Si hay más de una con el menor valor, destrúyelas todas.

Resultado: ¡Has terminado la campaña Tel·lus! Sigue leyendo en la página siguiente para saber qué sucede de ahora en adelante…



Calma tras la tempestad

Por primera vez desde el ataque de los Thrigot la colonia estaba en silencio. Las patrullas de planeadores habían regresado de la zona minera y las tropas que quedaban en el planeta se habían refugiado en los edificios en ruinas para descansar o curarse las heridas. Entre tanta calma y desolación, Zerce J. Pike, heredero de la PEC, caminaba por una de las calles con la mirada puesta en lo que quedaba del edificio de oficinas de la compañía.

A su alrededor iban apareciendo cadáveres. En cada uno de los rincones de la colonia se podía ver el combate que habían librado contra los Thrigot. Los cuerpos de esas criaturas se pudrían con mucha rapidez, como si todo el odio irracional que escondían detrás de los ojos se esfumara en cuanto el último suspiro de vida se escapaba de sus limitados cerebros.

Zerce se preguntaba cómo habían llegado hasta allí. Este sector de la galaxia estaba perfectamente protegido por varios centros de comunicaciones y estaciones de emergencia. Aunque se encontraban a cierta distancia de la frontera oscura la compañía había preparado un cinturón de protección alrededor de algunas colonias mineras como esta. No sólo los Thrigot eran una amenaza, también los Zrug esperaban cualquier síntoma de debilidad para robar y asesinar.

Esta vez se habían juntado los dos problemas.

Caminó un par de manzanas más y se sentó sobre los restos de un robot de combate Tel·lus. El cielo volvía a su color natural, las nubes verdes que anunciaron el Ragnarok se desvanecieron en cuanto destruyeron la perforadora viviente. La Gryphus había sido de gran ayuda, pero Zerce no terminaba de confiar en Rilkev. Arriesgaba demasiado y no siempre de la manera más correcta. Nadie podía jugar con la vida de otras personas, nadie, ni el capitán de la más poderosa de las naves construidas por los Tel·lus.

Notó como la rabia entraba en sus venas y llegaba a todos los rincones de su cuerpo. Había demasiada muerte y destrucción a su alrededor. No tendría que haber permitido que su padre potenciara esta colonia. Sabía que era un error. Los informes decían que era segura, pero si los burócratas que rellenaban esas cosas se hubieran parado a hablar con gente como la capitana Arinia o el cascarrabias de Matjson sabrían que no siempre todo es tan pulcro y aseado como los números de un estudio de laboratorio.

El comunicador de su brazo empezó a sonar.

- Señor -uno de los soldados de la compañía le hablaba

desde el interior del búnker-, el 44ZK ha regresado de su misión de exploración.

- ¿Y? La fiesta ya se ha terminado, no creo que nos sirva de mucho lo que haya podido grabar.

- Señor, creí que tenía que avisarle en cuanto llegara.

- Sí, tranquilo -Zerce estaba demasiado agotado para mantener las formas-. Sé que es tu obligación. ¿Qué es lo que ha grabado?

- Nada que no supiéramos. Llegó a la colonia minera y, bueno, si quiere le envio el vídeo y lo ve usted mismo.

- Claro, mándamelo.

- Se está mandando -el soldado trasteaba con la consola de su comunicador-. Debería recibirlo en breve.

- Muchas gracias. Corto la comunicación y así puedo verlo lo antes posible.

- Señor, tengo una pregunta. ¿Podríamos saber cuándo va a regresar a la base? Como representante de la compañía es usted el máximo responsable de los planes de evacuación y necesitaríamos tomar algunas decisiones importantes.

- Llegaré dentro de nada con las nuevas órdenes -Zerce estaba algo molesto-. Veo el vídeo y voy para allá.

Sin darle tiempo a responder cortó la comunicación. En su dispositivo una luz roja le avisaba de que tenía un vídeo pendiente. Activó la grabación. Durante varios minutos el 44ZK le mostró como se había desarrollado el combate en la zona de extracción minera. Ya le habían contado que sus hombres consiguieron mantener casi todo el cristal del Silo de la compañía, pero no dijeron en ningún momento que los mineros habían combatido. Una sonrisa iluminó el rostro de Zerce cuando vio a Matjson dando órdenes a un par de jóvenes soldados. El viejo cascarrabias conseguía que la gente le respetara, por eso seguía con ellos en la PEC.

Cuando la grabación se terminó Zerce se levantó y comenzó a andar. Sabía que cuando llegara a la base tendría que ponerse a dar órdenes y validar informes. Sacó una de sus pistolas y disparó contra una pared. El sonido llenó la calle y retumbó en las casas vacías.

Algo se movió entre las ruinas. Al principio Zerce no sabía lo que era, pero a los pocos segundos vio como un Thrigot malherido se arrastraba detrás de una montaña de escombros. Era aparentemente humanoide con dos largos tentáculos por brazos. De su cabeza brotaban centenares de pequeños bultos bulbosos. Gritaba amenazante y reptaba hacia Zerce. Tenía el cuerpo lleno de heridas y cada movimiento que hacía dejaba detrás de él un rastro de algo verde y espeso.

Zerce empuñó sus pistolas, apuntó y disparó hasta que los sensores de las armas le avisaron de un error por sobrecalentamiento. Después de aquello la criatura ya no se movía. Su cuerpo estaba destrozado, los disparos habían ido arrancando pequeños trozos de carne y en sólo quedaba un amasijo informe en el suelo.

El comunicador volvió a sonar y se activó el vídeo.

- ¿Hijo? -J.R. Pike sonreía desde el sillón de su oficina-. Los informes que me han llegado dicen que tu gestión ha sido un éxito. Casi todo el mundo fue evacuado a tiempo y conseguiste acabar con esa perforadora. ¡Enhorabuena!

- Padre, no te tomes a mal lo que voy a decirte -Zerce afiló su mirada-, pero vete a la mierda -J.R. no supo como reaccionar a esas palabras-. Esto no debería haber pasado, te dije que era mala idea mantener una colonia tan grande en este sector. Era lo más cómodo, sí, pero no lo más sensato.

- ¡Teníamos informes! -la estupefacción del presidente de la PEC se había transformado en rabia-. No era probable que un Ragnarok llegara hasta allí.

- Pero era posible, eso es así. Yo no debía de estar aquí, igual que la mayoría de las personas que ahora están recuperándose en las naves de evacuación de la peor experiencia de sus vidas. ¿Ves todo esto? -Zerce levantó el brazo y le enseñó la destrucción a su alrededor-. Esto es tiempo que hemos perdido y que le hemos hecho perder a centenares de personas.

- Sabes que el plan era viable económicamente.

- Eso, ni a mí ni a los que han muerto defendiendo una mala decisión nos importa. Sólo te importa a ti y a aquellos con los que estás negociando.

Un silencio llenó la conversación.

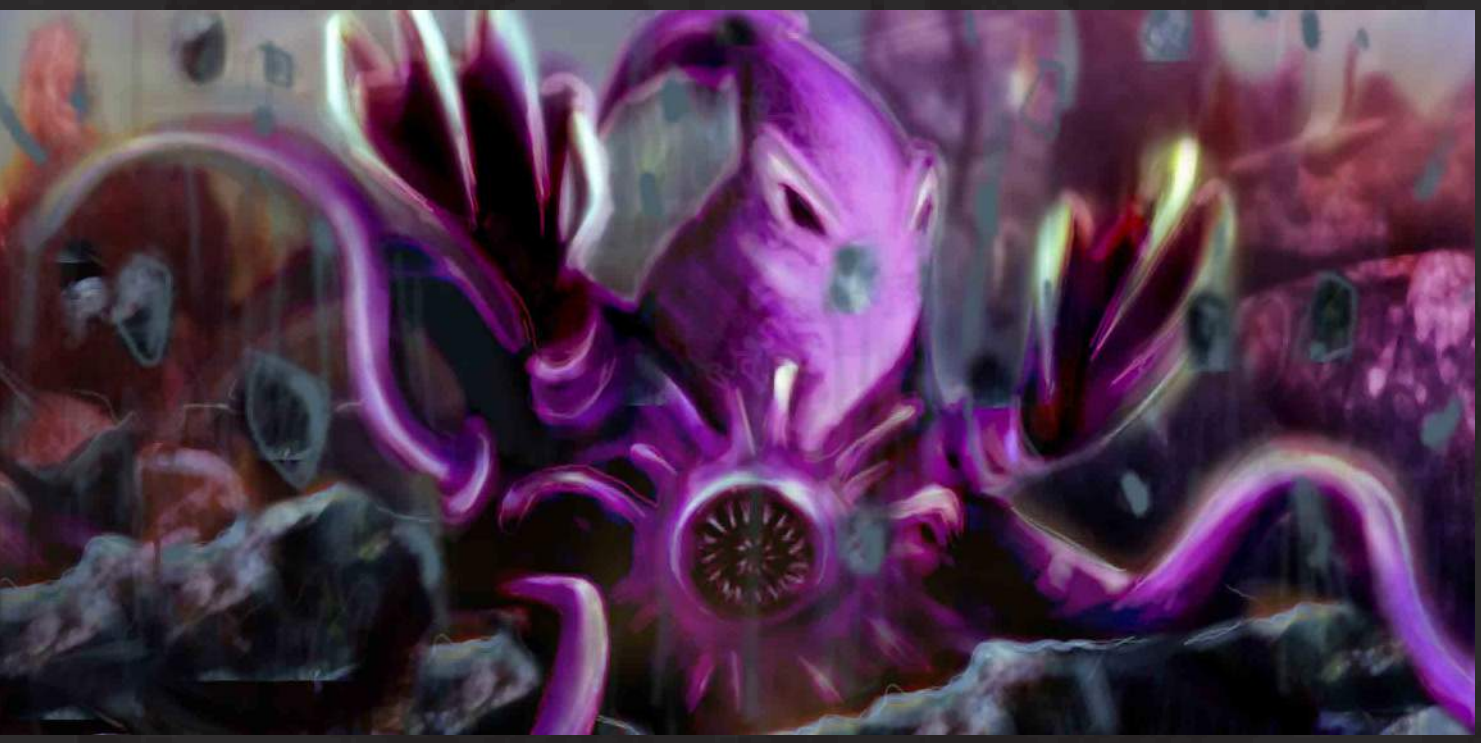
- No voy a seguir discutiendo esto. Termina tu trabajo y regresa lo antes posible. Tenemos cosas que hacer.

- Como quieras.

La comunicación se cortó y el silencio regresó a la calle en ruinas. Un fuerte ruido se escuchó a varios kilómetros de distancia mientras la silueta de la Gryphus se perfilaba en el cielo para desaparecer, instantes después, entre las nubes. Zerce pensó que todo aquello era un aviso, que las cosas debían cambiar y que tendría que ser él el que diera el primer paso.

Informe sobre las civilizaciones alienígenas

El primer contacto con los Thrigot se produjo hace ya demasiado tiempo. Cuando contemplamos aquellas criaturas tentaculares y comprobamos el odio que encerraban esos cuerpos supimos que aún no habíamos hallado el descanso después de tantos milenios de travesía por el espacio. Esta galaxia había sido generosa con nuestro esfuerzo y dedicación, pero los Thrigot nos recordaron que debíamos estar siempre preparados. Que por mucho que pensáramos que habíamos encontrado un nuevo hogar siempre podíamos sufrir de nuevo las horribles consecuencias de los horrores espaciales.



Considero oportuno recuperar en esta antología las primeras palabras que dedicó un Tel·lus a los horrores tentaculares. Afortunadamente aún conservamos las grabaciones de las comunicaciones de la escuadra de exploradores que murió a manos de lo que ahora conocemos como un Thrigot de grado Alfa. En ellas podemos escuchar una descripción clara de lo que vieron y del terror que sintieron al comprobar como esa criatura avanzaba hacia ellos a través de la cortina de disparos que realizaron. Vamos a reproducir aquí una parte de ese encuentro:

- Capitán, hemos avistado otra criatura en una de las cuevas superiores.

- No os mováis. ¿Podéis mandarnos alguna imagen?

- Claro, un segundo.

[Aquí hay cerca de un minuto de silencio en la comunicación]

- ¡Joder! ¿Qué narices es eso?

- Hemos intentado analizarlo a partir de los datos de la central y no hay referencia alguna a nada parecido.

- ¿Qué ha hecho en este tiempo?

- Nada, está quieto. Respira y los tentáculos se mueven a espasmos. Lo único que hemos notado es que el ambiente se ha vuelto más pesado.

- Salid de allí inmediatamente.

[Otro corte de cerca de cuarenta y cinco segundos]

- ¡Se ha despertado! ¡Mierda! ¡Viene a por nosotros! ¡Mierda! ¿Cómo puede moverse tan rápido? ¡Gira ahí! ¡Corre! ¡Los tentáculos le sirven para arrastrarse! ¡Ha caído el soldado Arym! ¡Tenemos una baja! ¡Necesitamos ayuda!

[Después de esto se escucha el sonido de los disparos y los gritos desgarradores de los soldados al ser devorados por el Thrigot]

Han pasado muchos años desde que escuchamos por primera vez esta grabación pero las voces de nuestros compañeros caídos siguen siendo un claro aviso: la galaxia es demasiado grande para creer que lo conocemos todo.

De este encuentro pudimos extraer algunos datos muy relevantes. En primer lugar supimos de la existencia de los Thrigot. Los informes del resto de la escuadra describieron a otras criaturas parecidas en el resto del planeta. En segundo lugar descubrimos que son seres irracionales que devoran cualquier cosa que se encuentran en su camino. De esa expedición se recuerdan las imágenes de un Thrigot comiendo un depósito de gas y el horror que se desató cuando sus dientes perforaron el metal y todo empezó a arder. Por último descubrimos que se dividen en clases, que los más poderosos necesitan a los más simples para vivir. Estas tres lecciones nos permitieron crear los primeros ficheros en nuestra red interna de información para empezar así a la recogida y sistematización de todas las imágenes, vídeos, datos e historias que estuvieran vinculadas con estas criaturas. Desde entonces todos los avistamientos, todos los encuentros, todas las imágenes que nuestra civilización ha generado sobre esta plaga nos ha dado una nueva perspectiva del problema Thrigot.

Desde este primer encuentro hasta que la sociedad Tel·lus supo que había un enemigo de este calibre rondando nuestros planetas y asentamientos pasaron decenas de años. La configuración de Externet a lo largo de la galaxia aún no alcanzaba los rincones más cercanos a la frontera oscura y cualquier información o suceso que ocurriera en aquellos lugares tardaba mucho tiempo en difundirse. Normalmente llegaba a los grandes centros urbanos en forma de leyenda o rumor y de esa manera perdía muchos grados de verosimilitud. Imagino que nuestros gobernantes de aquel periodo intentaron favorecer esa situación y consiguieron que durante mucho tiempo nadie se tomara muy en serio la aparición de estas criaturas tentaculares.

Pero poco a poco la idea de unos seres que devoraban civilizaciones fue calando en el imaginario colectivo. De aquella época son las historias infantiles de Dachma, la niña superviviente, en las que una avispada huérfana de una lejana colonia sobrevive al ataque de unos seres verdes que llegan a su planeta y empiezan a comérselo todo. También de ese periodo es la historia de amor "Tras la destrucción", una odisea romántica en la que una pareja de enamorados tiene que sobrevivir al ataque de unos seres tentaculares y a su posterior separación.

Si revisamos estas dos historias y todas las que surgieron a lo largo de ese periodo parece como si hubiera existido un interés por parte de las fuerzas de inteligencia para que estuviéramos preparados para un ataque Thrigot a gran escala. Desgraciadamente no tuvimos que esperar mucho tiempo para comprobar si nuestra sociedad estaba preparada para ese nivel de muerte y destrucción.

Una mañana los habitantes de una colonia de un planeta minero ahora desaparecido vieron como unas nubes verdes cubrieron totalmente el cielo que les rodeaba. Poco a poco el ambiente empezó a cargarse y casi nadie podía respirar bien. Cuando el primer tentáculo morado atravesó las nubes se dio la voz de alarma. De aquel momento se registraron tal cantidad de imágenes y videollamadas que los investigadores actuales aún están intentando archivarlas todas. De lo que no cabe ningún tipo de duda es que en menos de dos horas, cuando se contaban por decenas los tentáculos que se podían avistar desde cualquier lugar, casi todo el mundo se refería a aquel fenómeno como el Ragnarok.

A lo largo de la travesía de nuestro pueblo desde la destrucción de nuestro planeta natal los mitos y leyendas que arrastrábamos desde los orígenes de nuestra civilización se fueron modificando. Mezclamos historias de dioses y de mortales, de religiones monoteístas y politeístas, creamos una amalgama cultural que sólo tenía un elemento en común: el fin del mundo. Habíamos presenciado como nuestro planeta desaparecía así que cualquier cosa que nos contaran sobre puntos finales nos parecía creíble. Y de todas las formas de llamar a esa línea final, a ese momento en el que todo terminaba, una se había quedado en nuestro subconsciente, el Ragnarok.

Así que cuando las primeras grandes madres Thrigot comenzaron la invasión arrojando inmensas montañas en las que miles de hambrientas criaturas esperaban tocar el suelo para empezar con la destrucción, a nadie le extrañó que poco a poco las viejas leyendas sobre el fin del mundo sirvieran para poner nombre a lo que estaba pasando delante de nuestros ojos.

Informe sobre las civilizaciones alienígenas

Volumen I

Echma F.

Parte 1 - Una nueva amenaza

Desde los ventanales de la Gryphus el capitán Rilkev observaba como se estaban llevando a cabo las tareas de transporte en la superficie de aquella hermosa luna de Gialdol, uno de los nuevos planetas en los que la PEC. estaba buscando vetas de Cristal. Los pesados vehículos terrestres y los drones de seguridad trazaban extrañas líneas en el exterior de aquella colonia de exploración.

- ¿Cuánto van a tardar en terminarlo todo? -Rilkev se giró y caminó hacia su asiento en el puente de mando-. Me gustaría llegar lo antes posible al planeta.

- Según las estimaciones -una voz femenina le hablaba desde un puesto de comunicaciones a su espalda-, dentro de doce horas. Los colonos han de subir primero a la nave para que el desmontaje automático de las viviendas se lleve a cabo de forma satisfactoria.

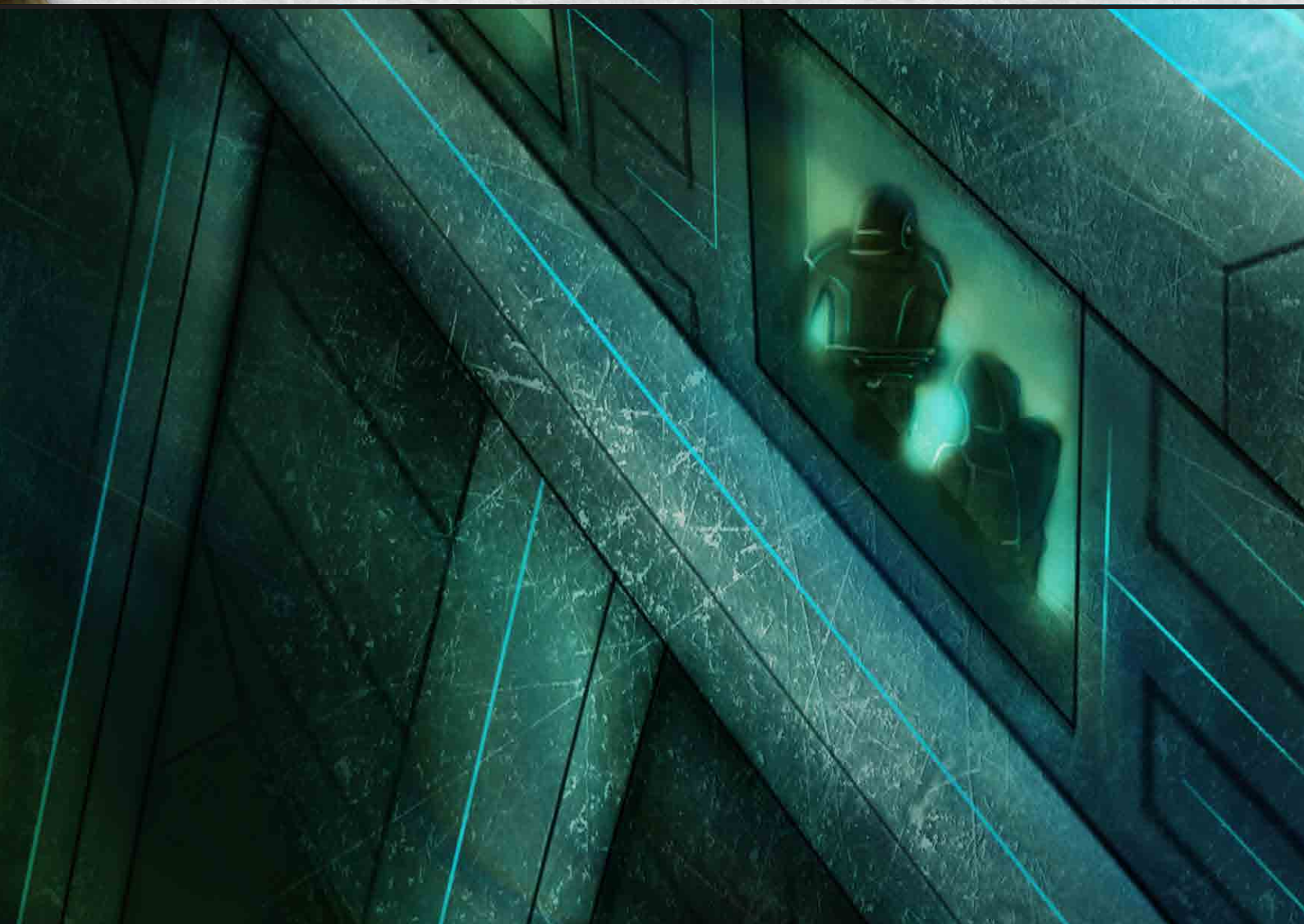
- ¿De forma satisfactoria? -Rilkev se giró con una extraña sonrisa sardónica en su cara-. ¿Tienes que usar esas palabras? Esto no es la gran Embajada Interplanetaria. Deberías saberlo -un murmullo recorrió el puente de mando-. Bien, muchachos, dadme un motivo para que no empiece a aburrirme y os mande hacer tareas humillantes.

Todas las personas que escucharon las palabras de Rilkev torcieron el gesto, agacharon la cabeza y buscaron algo importante que hacer. Durante unos minutos el puente de mando de la Gryphus se convirtió en una burbuja silenciosa en la que solo los pitidos de los equipos informáticos rompían el extraño microclima. Mientras los técnicos intentaban no cruzar una mirada con el capitán, Rilkev se levantó y se sentó numerosas veces. Odiaba la inacción y la incapacidad de su tripulación para ofrecerle una entretenida batalla dialéctica. En esos momentos echaba de menos a Arinia, llevaba mucho tiempo sin coincidir con ella en una misión. Desde entonces todo era demasiado aburrido.

- Gente -Rilkev estaba ya terriblemente aburrido- creo que esto se puede dirigir unos minutos sin mí. Os dejo solos, no rompáis nada.

El capitán caminó hasta la puerta del ascensor del puente, esperó a que se abriera, se giró, miró a su tripulación con una irreverente condescendencia y cuando estuvo solo en el ascensor dijo:

- Sois un atajo de sosos salidos de centros de clonación mental.



De repente las luces de emergencia de la nave empezaron a parpadear junto al sonido intermitente de la sirena. El ascensor se detuvo entre dos plantas. Rilkev estaba pletórico, entusiasmado.

- Voy a matar al culpable de esto -toqueteó durante unos instantes la consola de mando del ascensor-. Sin respuesta -activó su comunicador y vio el rostro aterrorizado de uno de sus oficiales en el puente de mando-. ¿Puedes darme una explicación o voy a tener que despedir a alguien en cuanto salga de aquí?

- Puedo darle la explicación -el oficial empezó a teclear en su computadora-. Le envío unas imágenes.

De repente la comunicación se cortó y Rilkev empezó a recibir un vídeo en el que se veía la otra cara de la luna en la que se encontraban y en su órbita a una de las grandes madres Thrigot. Junto a ella revoloteaban miles de criaturas tentaculares.

- Han aparecido de repente -dijo el oficial-. Ninguno de nuestros equipos los ha detectado hasta que han estado así de cerca.

- Tenemos un Ragnarok Thrigot delante de nuestras narices, muy bien -respondió Rilkev-. Pero aún no me has dicho por qué estoy atrapado en este ascensor.

- ¿Perdone?

- Sí, te he pedido explicaciones sobre un tema y me has contado algo que no está relacionado -las palabras del capitán habían descolocado totalmente al oficial.

- Señor, estamos hablando de un Ragnarok Thrigot.

- No, tú estás hablando de esas cosas con tentáculos, yo estoy hablando de mí y de este ascensor atascado. ¿Alguna novedad sobre ese tema?

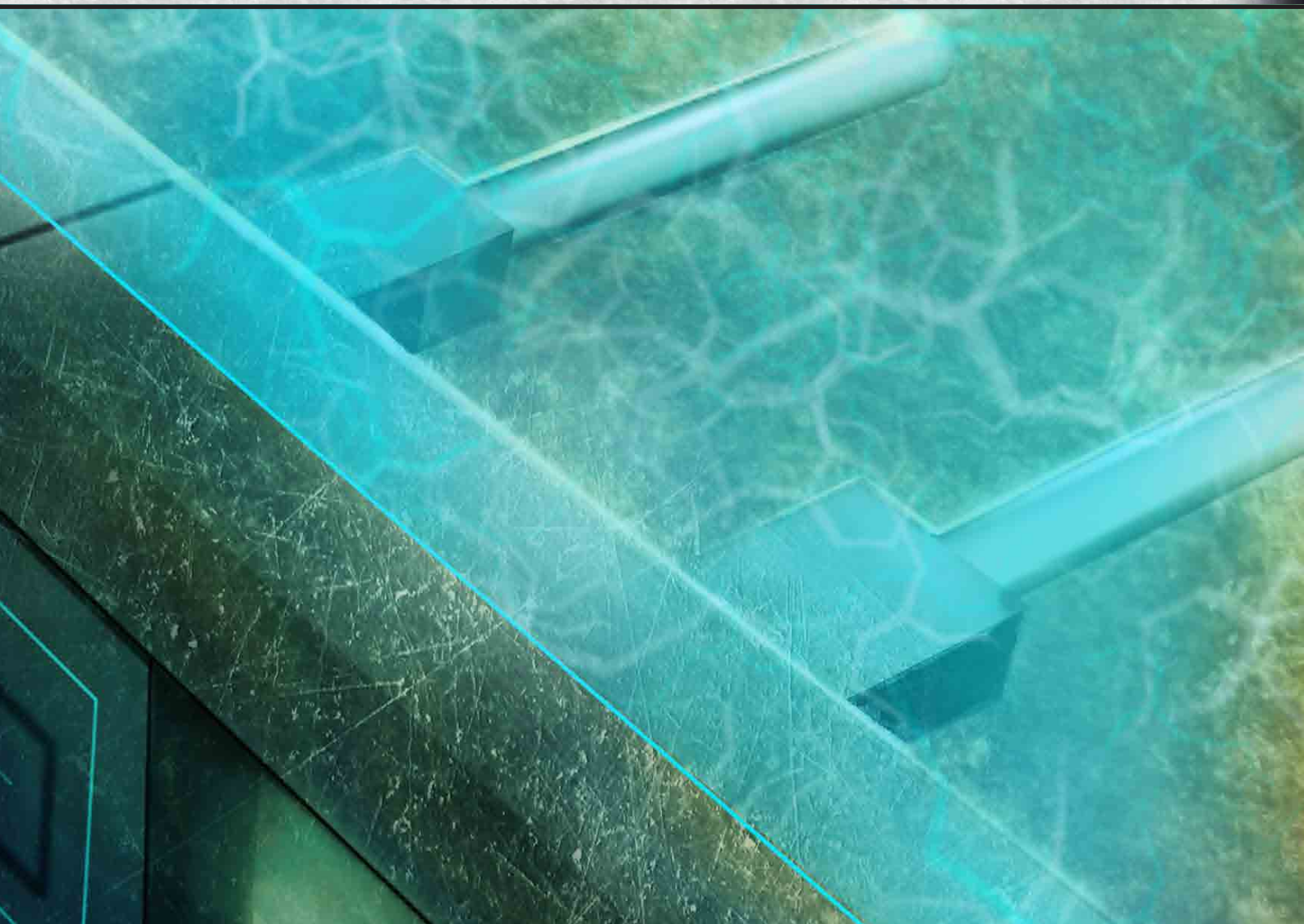
- No, pero seguro que lo podemos solucionar en breve.

- Bien. Empezad los protocolos básicos de combate.

- ¿Vamos a ir a por esas criaturas?

- No, no vamos a ir a por ellas. Son ellas las que vienen a por nosotros. Preparad los vehículos de evacuación. Los edificios son prescindibles, pero si muere alguno de esos trabajadores sus familias van a venir a por una indemnización y te juro que ese dinero saldrá de tu sueldo si no consigues sacarme ya de aquí. ¿Entendido?

Realmente esperaba que lo hubiera entendido. No quería estar atascado en un ascensor mientras un Ragnarok destruía aquello que él tenía que defender. Rilkev golpeó las paredes, gritó y después se sentó en el suelo. Deseaba que sus subordinados no fueran tan incompetentes como parecían y supieran sacar a aquellos colonos de allí abajo lo más rápido posible.



Misión Thrigot

Si el Ragnarok llega al planeta, lo consumirá hasta los cimientos. Consigue que el jugador Tel·lus pierda por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Misión Tel·lus

Los Thrigot vienen para arrasarnos, pero utilizando nuestra nave más veloz acabaremos con ellos. Destruye El Tragador de Pecados para ganar la partida.

Cartas iniciales

Cuartel General, La Gryphus

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Órdenes un Exterminar y lo sitúa en su mano.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Ejército un Acosador Primitivo y lo sitúa en su mano.
- La Gryphus no puede reponer el Marcador de Cristal (ni al empezar la partida).
- Los ✪ de La Gryphus no pueden aumentar o disminuir.
- Siempre que La Gryphus fuera a ser dañada en una fase de asalto, el jugador Tel·lus deberá descartar una carta de su mano. Si no puede, deberá poner las dos primeras cartas de uno de sus Mazos en su pila de descarte correspondiente.

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
2 Excavador Horrendo
3 Arquero de las Profundidades
3 Babosa Esquiva
3 Acosador Primitivo
3 Ala Tentacular
2 Supervisor Blindado
2 Mimo Maestro
1 El Bufón de la Masacre
3 Movimiento Frenético

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Reserva de Cristal
3 Caverna de Cristal
3 Sabiduría Anciana
2 Exterminar
1 Sol de Cosecha
2 Sangre en los Bancos de Niebla

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso (MR)
3 Oficial de Campo (MR)
3 Piloto de Planeadores (MR)
3 Soldado Novato (MR)
3 Dron de Reparaciones (MR)
2 Patrulla de Planeadores (MR)
2 Ingeniero de Robótica (MR)
3 Golpe a Través de las Nubes (MR)
2 Lanzacohetes
1 Maniobras Evasivas

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Cuartel General
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
2 Torre de Comunicaciones
2 Ubicación Olvidada
2 Torre de Vigilancia
2 Maquinaria Nueva
1 Búnker
1 Asalto Químico (MR)

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: Acumula muchas Tropas para hacer un ataque certero y devastador utilizando el Exterminar. Recuerda que La Gryphus no puede ser destruida.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot. Si el Mazo Rival controla más Tropas que el jugador Thrigot, la nave Thrigot pierde 5 ✪.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 8	Si el Mazo Rival controla más Tropas que el jugador Thrigot, la nave Thrigot pierde 5 ✪.
Turno 9	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la nave Thrigot.

Resultado: Si consigues llegar al planeta Tel·lus, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 8 y el Turno 9 y repitiendo el Turno 10 de ahí en adelante.

Parte 2 - Devorando los restos

La pequeña nave de exploración describió un extraño círculo irregular en su vuelo mientras los motores intentaban recobrar la compostura. En el interior se escuchaba el ruido de la máquina a través de todas sus paredes metálicas. Los nueve tripulantes y el piloto que viajaban en ella estaban aterrorizados. Mientras cruzaban miradas de desesperación el vehículo seguía girando de manera descendente hacia la superficie del planeta. Se empezaron a escuchar nuevos gritos.

El piloto Willern tiró de los mandos, revisó los medidores e intentó que los motores funcionaran de una manera más regular. No sirvió para nada. El Thrigot que les había atacado debía de seguir enganchado en los mecanismos de propulsión devorando sus esperanzas de supervivencia. Aun así consiguió que el movimiento fuera más regular y que por un instante los gritos que había estado escuchando desde el ataque no fueran a más.

- Bien, bien -Willern se secó el sudor de la frente-. No estamos tan jodidos.

La nave continuó con su descenso hasta que se estrelló en alguna colina del planeta. Los gritos volvieron a llenar el interior de la nave de evacuación. La velocidad de caída hizo que la mole metálica se arrastrara unas decenas de metros hasta que se detuvo cerca de un grupo de rocas que brillaban con un resplandor rosáceo. Mientras los pasajeros abrían los ojos y secaban las lágrimas que habían aflorado durante el descenso las paredes dejaron de agitarse. En ese momento empezaron los gritos de alegría y los abrazos. Habían sobrevivido.

En el interior de la cabina del piloto, Willern se desabrochó los mecanismos de seguridad. Cuando se encontró totalmente libre salió a la parte principal del vehículo y observó a su tripulación. Estaban todos a salvo, con alguna herida superficial y nada más.

- No salgáis del vehículo aún -el piloto corrió hacia el depósito que había al final del pasillo. Cuando colocó la palma de su mano sobre él las puertas se abrieron-. Tengo que comprobar que no hay ningún peligro ahí fuera.

Willern se giró con uno de los rifles reglamentarios de la PEC entre sus manos. No le gustaba mentir, pero tampoco podía decir a esas personas que el accidente lo había causado un Thrigot que aún seguía anclado al motor. Como si quisiera responder a sus pensamientos la nave se sacudió y provocó que las caras de felicidad que habían surgido tras el aterrizaje se convirtieran en miradas de pánico. Aquellos burócratas sabían que estaban en mitad de un ataque Thrigot y que si algo estaba moviendo la nave ahí fuera tenía que ser una de esas horribles criaturas tentaculares.

La nave volvió a moverse. La parte central del techo empezó a arrugarse y a contraerse con un ensordecedor ruido. Algo estaba estrujando el metal con demasiada facilidad.

- ¡Moveos de ahí! -gritó el piloto-. ¡Alejaos y silencio! -apuntó con el rifle al techo caminando sin apartar su mirada de él hasta la puerta de la nave. Apretó el interruptor y la compuerta empezó a abrirse, pero se detuvo en cuanto chocó contra una pared de piedra rosácea-. ¡Mierda!

- ¡Mirad eso, está entrando por ahí! -alguien gritó mientras intentaba esconderse en la cabina del piloto.

- ¡Es uno de ellos! -el terror estaba empezando a extenderse entre los nueve pasajeros.

- ¡Apartaos! -ordenó Willern mientras daba unos pasos para encontrar la mejor posición de tiro.

Cuando un tentáculo morado atravesó la rendija que el Thrigot había creado en el techo Willern apretó el gatillo y el disparo hizo gritar y retroceder a la criatura. Alguien empezó a llorar. Se escucharon los golpes de la criatura sobre el techo de la nave y un instante después el silencio. Algo se movía a unos metros del vehículo y parecía que se estaba alejando.

- Vosotros, ayudadme -Willern se apoyó en un par de hombres y llegó hasta la brecha en el techo. Allí empujó con sus manos y consiguió abrir un hueco que le permitiera salir-. Esperad aquí dentro. He dejado varias armas disponibles en aquel armario, los que sepáis utilizarlas proteged al resto.

El piloto subió hasta el techo y vio los desperfectos que el Thrigot había causado en el motor. En el cielo los grandes tentáculos atravesaban las densas nubes de color verde del Ragnarok. Entre aquel mar de muerte Willern vio la sombra de algo que no conocía, era un Thrigot inmenso, como las grandes madres, pero no era una de ellas. Descendía del cielo y estaba poniéndose en posición vertical, extendiendo sus grandes tentáculos a su alrededor.

El miedo recorrió su cuerpo.

Activó su comunicador y mandó un mensaje en todas las frecuencias. Estaban en mitad de una invasión Thrigot y no esperaba que nadie le respondiera, pero era la única posibilidad de salir con vida de aquel planeta.

- Al habla el piloto Willern, mi nave ha sido abatida por un Thrigot. Los pasajeros están a salvo, pero nos encontramos en mitad de un desierto. Os mando las coordenadas. No aguantaremos mucho tiempo aquí. Espero cualquier tipo de noticia.

Apagó el comunicador y miró a su alrededor. La criatura que había devorado los motores de la nave no estaba en ningún sitio. Caminó por el techo hasta la parte de la entrada de la nave. Cuando se asomó vio unas enormes vetas de cristal, el material que la compañía había venido a buscar, y entre ellas, como llevado por una furia incontrolable, el Thrigot.

Estaba mordiendo, despedazando y devorando el mineral. Sus ojos cambiaban de color y sus tentáculos se expandían y contraían con cada mordisco. Todo su cuerpo era un continuo movimiento incontrolable que reaccionaba a una fuerza interior que se expandía hacia fuera.

Willerm apuntó con su rifle y disparó una ráfaga a la cabeza de la criatura.

Misión Thrigot

Los recursos de este planeta han sido consumidos y por tanto debe ser destruido, con todas las bestias bípedas que viven en él. Empieza uno de tus turnos con 25 ☠ o más en la Perforadora Viviente para ganar la partida.

Cartas iniciales

Perforadora Viviente, El Tragador de Pecados

Misión Tel·lus

¡Hay que replegarse! Nuestra mejor baza es realizar una defensa del perímetro y reunir efectivos para organizar un contraataque. Empieza uno de tus turnos con 30 ⬢ o más en tu Zona de colonización y con un Bunker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Cuartel General, Búnker

Reglas especiales

- Cuando la Perforadora Viviente gane ☠, el jugador Thrigot podrá mirar la carta superior de cualquier Mazo. Ese jugador puede poner esa carta en la parte inferior de ese Mazo.
- Cuando el jugador Tel·lus gane ⬢ o el Búnker gane ✪, el jugador Tel·lus podrá mirar la carta superior de cualquier Mazo. Ese jugador puede poner esa carta en la parte inferior de ese Mazo.
- Los jugadores no pueden perder por Destrucción.

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Zángano Blindado
3 Arquero de las Profundidades
2 Acosador Primitivo
2 Mitosis Súbita
3 Ala Tentacular
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro
2 Líder Mareante
3 Bolsa Virulenta

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Ubicación Olvidada
2 Mina Sobreexplotada
3 Sabiduría Anciana
2 Proteger a los Gammas
1 Perforadora Viviente

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso (MR)
3 Oficial de Campo (MR)
2 Piloto de Planeadores (MR)
3 Soldado Novato (MR)
3 Buscador de Soles Negros (MR)
3 Guardabosque Tel·lus (MR)
2 Patrulla de Planeadores (MR)
2 Arquitecto Tel·lus (MR)
2 Oficial Táctico (MR)
2 Última Resistencia

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Cuartel General
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Caverna de Cristal
2 Laboratorio de Investigación
2 Búnker
1 Defensa Égida

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Recuerda que pones contadores sobre la Perforadora Viviente según los Puntos de Ataque de tus Tropas, asique conserva las Tropas más fuertes en el campo.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ genere dicha carta.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ genere dicha carta.
Turno 3	El Mazo Rival gana tantos ⬢ como el valor de ⬢ de la Tropa con mayor valor de Puntos de Ataque que controle.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas.
Turno 6	El Mazo Rival gana tantos ⬢ como el valor de ⬢ de la Tropa con mayor valor de Puntos de Ataque que controle.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas.
Turno 8	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y pon en el campo activada la que menor valor de Puntos de Ataque reveles. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como el valor de ⬢ de la Tropa con menor valor de Puntos de Ataque que controle.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas.
Turno 10 y en adelante	El Mazo Rival gana tantos ⬢ como el valor de ⬢ de la Tropa con mayor valor de Puntos de Ataque que controle.

Resultado: Si consigues destruir el planeta, continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, ¡cambiamos de campaña! Continúa por la Parte 3 de la campaña de los Tel·lus, el Ragnarok ya aparecerá de nuevo en otro lugar.

Parte 3 - Masacre en la niebla

La niebla cubría la superficie del planeta. Entre la espesa y blanquecina capa como señales surgidas de la tierra despuntaban las montañas. En una de ellas, atravesada por cientos de inmensos túneles y enormes cuevas, se movían algunas criaturas.

- Tampoco tengo la sensación de ser único en mi especie. No recuerdo mi nacimiento ni la primera estrella que vieron mis ojos. No recuerdo imágenes, sólo palabras formándose en mi cabeza, ideas que venían detrás de ellas, la sensación de poder -el Thrigot caminó hasta una de las rocas de la cueva y se sentó en ella-. Tú puedes hablar, sabes a qué me refiero.

- Sí, claro, sé a lo que te refieres -en la otra esquina de la cueva el pequeño lagarto Zrug miraba con auténtico terror a las criaturas que le custodiaban.

- No temas, pequeño. Yo ordeno, ellos obedecen. No pueden evitarlo, mi voz es como el hambre, el miedo o el odio, es un impulso, algo que no pueden controlar.

- Gracias -intentó forzar una sonrisa.

- ¿Qué ha sido eso? -el Thrigot se levantó de su asiento y caminó hasta el rehén.

- ¿El qué?

- Eso que ha aparecido en tu cara, lo que han hecho los labios y los ojos -la criatura se situó a dos metros del Zrug, con sus ojos vacíos clavados en él.

- No sé de qué estás hablando -el lagarto dio unos pequeños pasos hacia atrás hasta que su espalda chocó contra la húmeda pared.

- ¿Me tienes miedo?

- Sí.

- ¿Por qué? -la cabeza del Thrigot se balanceaba con cada palabra, con cada sonido que salía de su cuerpo.

- Porque estás hablando, y los tuyos no hablan. ¡No habláis! -las últimas palabras del Zrug salieron de su boca convertidas en una desesperada recriminación. Tenía miedo y estaba enloqueciendo.

- No hace falta que grites. Si te molesta esta conversación, hablemos de cosas más sencillas. ¿Cuántos clanes vivís en este planeta?

- Uno -en la cabeza del lagarto apareció la palabra traición-. Somos miles, pero un único clan.

- ¿Un clan entero o una parte de él? -el Thrigot desplegó los tentáculos de su espalda y los convirtió en un asiento en el que dejó caer su cuerpo humanoide.

- Una parte de él.

- Me alegro.

- ¿Te alegras?

- Sí, no era mi intención acabar con toda una familia de criaturas como vosotros. Estoy aquí para otros asuntos, la destrucción de los tuyos tendrá su momento en otro punto de la línea temporal -el Thrigot levantó sus dos manos trazando un arco hacia los lados y las pequeñas criaturas que habían arrinconado al Zrug se alejaron-. No eres una amenaza para ninguno de nosotros, no era muy cortés mantenerte apresado. Ven conmigo.

La criatura humanoide se giró y comenzó a andar hacia la entrada de la cueva. El pequeño Zrug, después de unos segundos de indecisión, le acompañó. Al pasar junto a los pequeños guardianes evitó mirar a sus ojos y avanzó hasta el líder de aquellos Thrigot. La imagen que vio desde aquella montaña le era bien conocida. Aquel planeta cubierto por la niebla había sido su casa desde que salió de las cámaras de incubación de Zrag'L-adar, todo lo que conocía era aquella humedad que cubría sus escamas. Y ahora todo aquello podría desaparecer.

- No sé en qué estás pensando -el líder miraba hacia la niebla del planeta-, pero no tenéis ninguna posibilidad. Nuestras madres llegarán en unas horas y entonces vuestro destino estará sellado. No vamos a destruiros en unas pocas horas, quiero luchar contra vosotros durante días. Quiero saber qué es lo que hacéis cuando tenéis miedo, a quien rogáis cuando veis que vuestro final está muy cerca, cuales son vuestras decisiones en un combate. Vamos a destruiros poco a poco, sin prisas, porque no tenéis ninguna posibilidad, porque la batalla ya la hemos ganado.

- ¿Por qué sigo con vida? ¡Mátame! -el lagarto convirtió su miedo en rabia y saltó sobre el líder Thrigot.

- ¿Seguro?

- ¡Mátame! ¿No vas a hacerlo de todas formas?

- No era necesario hacerlo aún -los tentáculos de la criatura se extendieron y apresaron al Zrug en sus extremidades-. Quería que nos conociéramos mejor, aprender de ti, que tu existencia sirviera para algo más -los tentáculos que cubrían el torso de la criatura empezaron a moverse y dejaron al descubierto una fila de dientes podridos-. Imagino que esa cólera es algo de vuestro pueblo que tengo que aprender. Sea.

Los gritos del Zrug resonaron en la cueva y se perdieron en la montaña mientras el Thrigot buscaba una piedra en la que sentarse. Sus pansamientos viajaban de la ira a la decepción. Quería saber más, lo necesitaba, y hasta que no encontrara a algo que saciara esa angustia seguiría buscando.

Misión Thrigot

Aunque los Zrug se escondan bajo el manto de niebla acabarán cayendo en las manos del Bufón. Consigue que el jugador Zrug pierda por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Misión Zrug

Nuestro mejor aliado es la niebla, en la que nos movemos a la perfección. Nos ocultaremos tras ella para darles un golpe de gracia. Destruye el Tragador de Pecados para ganar la partida.

Cartas iniciales

Mina Sobreexplotada, El Mausoleo Sibilino

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Órdenes el Bufón de la Masacre y lo sitúa en su mano.
- Toda Tropa que se contrate o soborne se pone en el campo boca abajo.
- Siempre que una Tropa realice un Ataque a Distancia, reciba un Ataque a Distancia, haga daño o utilice una habilidad, se revelará y quedará boca arriba el resto de la partida. Cualquier jugador puede mirar sus Tropas boca abajo en todo momento.

Mazo de Ejército Thrigot
1 Supervisor Blindado
1 Mitosis Súbita
2 Órdenes Falsas
3 Zángano Blindado
3 Segador Abismal
3 Arquero de las Profundidades
3 Acosador Primitivo
3 Ala Tentacular
2 Líder Mareante
3 Promotor Sináptico
1 El Bufón de la Masacre

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Ubicación Olvidada
3 Sabiduría Anciana
2 Exterminar
1 Sol de Cosecha
1 Sangre en los Bancos de Niebla

Mazo de Ejército Zrug
3 Prospector Deshilvanado (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)
2 Ciempiés Repentino (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
4 Larva Mordiente (MR)
3 Salamandra Metálica (MR)
3 Incursor Oculto (MR)

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Habitación de Incubación
1 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
2 Laboratorio de Investigación
1 Trampa del Campo Minado
1 Sangre en los Bancos de Niebla
2 Lugar Infestado
1 Asalto Químico

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Sigue tu intuición. Interceptar correctamente en este escenario es la clave de la victoria, asique deja una cantidad prudente de Tropas preparadas para ello.

Mazo Rival	
Turno 1	Pon en el campo boca abajo y activada la primera carta del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 2	Pon en el campo boca abajo y activada la primera carta del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 3	Pon en el campo boca abajo y activadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 4	Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 6	Pon en el campo boca abajo y activadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 7	Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 8	Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 9	Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.
Turno 10 y en adelante	Pon en el campo boca abajo y activadas las tres primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Thrigot.

Resultado: Si consigues desalojar la ciudad Zrug, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. Combatir en la niebla es extremadamente complicado.

Parte 4 - El cristal del subsuelo

Las ruinas de lo que fue el principal asentamiento Zrug del planeta amanecieron cubiertas de cuerpos a medio devorar y decenas de Thrigot en mitad de un ataque frenético. Las criaturas se movían de un lado para otro llevadas por una incontrolable necesidad que sus cerebros no podían definir. En uno de los únicos edificios que quedaba en pie siete Zrug seguían luchando contra la invasión.

- Estamosss muertosss -un insecto estaba apostado en una de las ventanas que daba a la calle principal-. No queda nadie ahí fuera.

- Ya sé que estamos muertos, pero no vamos a parar hasta que nos arranquen los corazones -Drigord, el más grande de los Zrug, apuntaba con sus dos pistolas a la puerta principal de la sala-. Aún hay miembros de nuestro clan en el planeta, el Zrag'Gruunt ha sido avisado de nuestra situación y quiere que todos los que estamos aquí salgamos con vida. Todos. Y para eso hemos de luchar.

- Drigord, mira esto -uno de los soldados avisó a su jefe-. Los Thrigot se han detenido.

Todos se asomaron a la ventana y vieron cómo, efectivamente, las criaturas se habían detenido. Sus cuerpos palpitaban de forma salvaje y de sus bocas salía una espuma verde. Era como si los hubieran congelado en mitad de esa furia que los estaba guiando hasta entonces.

- Hay que avisar a los guardias de las reservas inferiores -Drigord señaló a uno de los insectos que revoloteaba por la habitación-. Si los Thrigot se detienen unos minutos más podríamos organizar una huida con las reservas de cristal del asentamiento.

- ¿Crissstal? ¿Realmente te preocupasss de essso? -las alas empezaron a moverse más rápido-. Vamosss a morir todosss ¿Y tú te obsssesionasss con el crissstal?

- ¿Obsesión? -de repente las dos pistolas de Drigord encontraron un nuevo objetivo-. Creo que la palabra que estás buscando es obligación. Es nuestra obligación salir de aquí con vida y con el cristal que hemos conseguido hasta ahora.

Un rugido aterrador cortó la conversación. Todos los Thrigot de la ciudad habían empezado a gritar a la vez. El sonido se convirtió en una onda que amplificó el miedo que los Zrug habían ido guardando en su interior. Sus ojos empezaron a buscar a los de sus compañeros y al ver que todos sentían lo mismo algo se rompió en su interior. Los gritos cesaron de repente.

- ¡¿Qué vamosss a hacer?! ¡Essstamosss muertosss! -el volador no paraba de dar vueltas por la sala en la que se encontraban.

- ¡Sí, lo estamos! Pero eso ya lo sabíamos. Avisa ya a los guardias de las reservas.

- ¡No va a ssservir para nada! -el aleteo se detuvo en seco después del sonido de dos disparos.

- Eso no se sabe -Drigord guardó sus armas-. ¿Tenemos acceso a los detectores térmicos de la ciudad?

- Sí, estamos totalmente rodeados. Hay miles de cosas moviéndose ahí fuera.

Se escucharon dos golpes secos en la puerta principal. Los Zrugs dejaron lo que estaban haciendo y miraron todos hacia allí. Unos segundos después volvieron a escuchar los dos mismos golpes. Todos miraron a Drigord. En la calle los Thrigot habían empezado de nuevo a moverse.

- ¿Nadie va a responderme? -la voz que venía del otro lado de la puerta parecía la de uno de los lagartos del clan-. Creo que según vuestras normas de protocolo deberíais dejarme entrar.

- ¿Protocolo? -Drigord le hizo un gesto a todos para que apuntaran hacia la puerta. Los cinco Zrug le obedecieron- Creo que ya puedes entrar.

- ¿Sí? No estoy del todo seguro.

Del suelo surgieron decenas de tentáculos que atraparon e inmovilizaron a los seis Zrug que estaban en la habitación. La puerta empezó a abrirse lentamente y un Thrigot de aspecto humanoide entró en la habitación. De su espalda brotaban los tentáculos que los estaban inmovilizando y tenía la cara tapada por lo que parecía la calavera de un pequeño Zrug.

- No respetáis ni vuestro protocolo. No pasa nada, es algo que podemos arreglar. Mis hermanos saben que bajo este suelo tenéis almacenado grandes cantidades de cristal. ¿Veis cómo se agitan y muerden el suelo? Me gustaría que me dijerais dónde está la entrada. No quiero malgastar mi tiempo y el vuestro destrozando la cúpula de metal que habréis construido para evitar que los Tel·lus detecten el mineral desde fuera del planeta -el líder Thrigot esperó unos segundos-. ¿No contestáis? ¿Os sorprende verme hablar? Claro que sí. Decís de nosotros que somos una plaga, unos monstruos que devoran sin piedad. Tenéis la cabeza tan llena de mentiras que no os dais cuenta de que si devoramos es porque tenemos hambre y que si no tenemos piedad es porque nadie la muestra con nosotros. Pero no os preocupéis, no vais a tardar mucho en comprender lo que pasa por nuestros cerebros. Encontraremos la manera de llegar hasta vuestro cristal.

La criatura salió de la habitación y los tentáculos soltaron a los Zrug. Cuando se vio liberado Drigord recuperó sus pistolas e intentó dar órdenes al resto, pero al ver por una de las ventanas la mancha morada de criaturas que se extendía por la ciudad asumió que no tenía sentido seguir luchando. Todo estaba perdido para su sangre y que lo único que le quedaba eran esas ganas de vivir que circulaban por su cuerpo. La muerte, al final, era la peor de las soluciones.

Misión Thrigot

Esta sensación… Debajo de esta colonia Zrug se encuentra un gran yacimiento de Cristal. Debemos asimilarles para tener acceso. Consigue que el jugador Zrug pierda por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Misión Zrug

El Zrag'Gruunt ha ordenado rescatar la mayor cantidad de ciudadanos posibles y huir. Empieza uno de tus turnos con 25 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Habitación de Incubación

Reglas especiales

- Siempre que un Thrigot con colonización nula (-) sea contratado o sobornado, el jugador Zrug pierde 2 ⬢.
- Siempre que un Thrigot con colonización nula (-) sea destruido, el jugador Zrug gana 1 ⬢.
- El jugador Zrug comienza con 0 ⬢ en su Zona de Colonización.
- Sáltate la Fase de Asalto de cada jugador.

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Zángano Blindado
3 Supervisor Blindado
3 Excavador Horrendo
3 Come Cristales
3 Arquero de las Profundidades
3 Babosa Esquiva
3 Acosador Primitivo
1 Mimo Maestro

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
1 Reserva de Cristal
2 Primer Asentamiento
2 Veta Aislada
3 Sabiduría Anciana
2 Laboratorio de Investigación
2 Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
1 Dugost, el Zrag'Gruunt (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)
3 Prospector Deshilvanado (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
1 Medicinas

Mazo de Órdenes Zrug
1 Reconstruir a los Caídos
1 Asalto Químico
2 Lugar Infestado
3 Habitación de Incubación
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Torre de Comunicaciones
2 Mina Sobreexplotada (MR)
3 Primer Asentamiento
1 Caverna de Cristal
1 Búnker

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Ganar por abandono es harto complejo. Recuerda que en este escenario las Tropas sobornadas también reducen los ⬢ de tu rival.

Mazo Rival	
Turno 1	Sitúa en la Zona Desvanecida un Asalto Químico. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como genere la Tropa revelada.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como genere la Tropa revelada.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como generen las Tropas reveladas.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como generen las Tropas reveladas.
Turno 5	El Mazo Rival coge un Asalto Químico de la Zona Desvanecida y lo juega. Si el Mazo Rival controla cuatro Tropas con distintos nombres, gana 4 ⬢.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como genere la Tropa revelada.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como generen las Tropas reveladas.
Turno 8	El Mazo Rival gana 3 ⬢. Si el Mazo Rival controla siete Tropas con distintos nombres, gana 4 ⬢.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como generen las Tropas reveladas.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como genere la Tropa revelada. Si el Mazo Rival controla siete Tropas con distintos nombres, gana 4 ⬢.

Resultado: Si consigues asimilar a los Zrug, es hora de dar el golpe final destruyendo su planeta. Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. No desesperes, se puede lograr.

Parte 5 - El fin

El Bufón de la Masacre caminaba entre centenares de Thrigot hambrientos que, después de acabar con las reservas de cristal que se escondían en la bóveda subterránea de los Zrug, regresaban a la superficie por los pozos que habían excavado. En sus ojos podía verse algo parecido a la satisfacción.

- Creo que ahora ya entiendes lo que estamos haciendo aquí -el líder Thrigot hablaba con Drigord que caminaba junto a él aterrorizado-. Mis hermanos tienen que comer, tú harías lo mismo por los tuyos.

- No sé si se puede comparar.

- Se puede hacer, esto es una conversación, meramente utilizamos palabras y podemos jugar con ellas todo lo que queramos. Por lo que he podido saber vosotros asaltáis y masacráis a seres vivos para conseguir su cristal o dinero. ¿Estoy en lo cierto?

- Lo estás, pero nosotros podemos elegir hacerlo. Vosotros simplemente acabáis con todo.

- Con todo no, sólo con aquellas cosas que no somos nosotros -el Bufón relajó su tono de voz después de esa victoria dialéctica-. Lo que has dicho os deja incluso en peor lugar -detuvo sus pasos y se giró hacia Drigord-. Podéis elegir destuir y decidís hacerlo. Nosotros -se detuvo para pensar un instante-, no, ellos no pueden hacerlo. Tienen hambre y han de saciarla. ¿Tan malvado te parece?

- No, visto así, no lo parece.

Drigord giró la cabeza y apartó su mirada del Bufón de la Masacre. A su alrededor criaturas tentaculares caminaban errantes entre las ruinas de su ciudad. Entre los pequeños retoños de ojos negros aparecían de vez en cuando algunas criaturas gigantes de piel rugosa. Todos estaban quietos, calmados, como dejando pasar el tiempo. Hasta hacía unas horas estaba convencido de que eso no era posible. Todas las historias, todos los informes que había conocido sobre los Thrigot, decían que devoraban sin parar que su apetito no tenía límites y que sólo una vez muertos cesaba su destrucción.

Aquello era totalmente diferente.

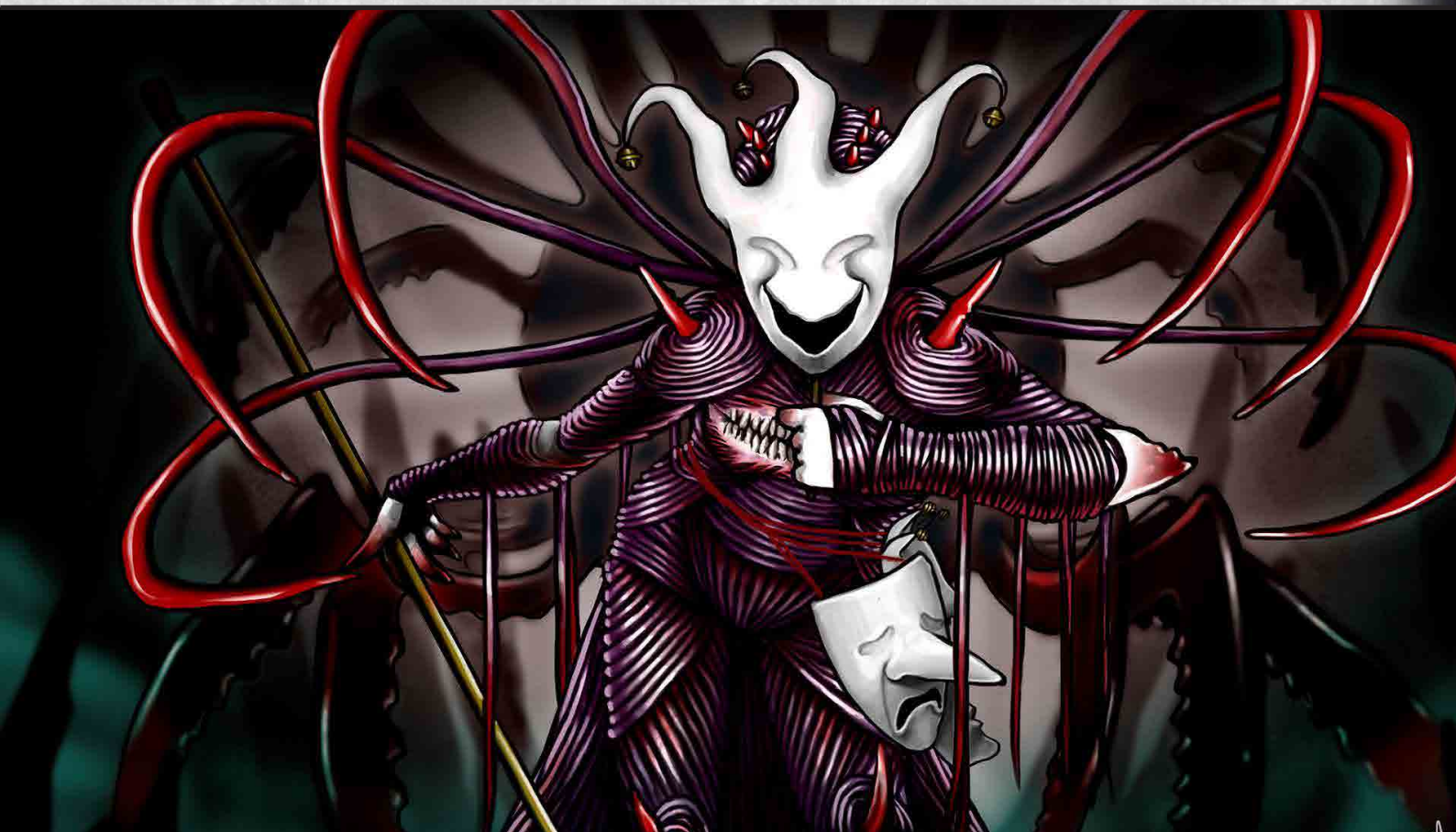
- Ya no queda nada de cristal en este planeta -continuó el Bufón-. Vamos a marcharnos. ¿Lo entiendes?

- No, no lo entiendo. ¿Si sólo queríais el cristal porqué habéis acabado con todo? -el miedo que había estado atenazando a Drigord desapareció por un momento.

- Porque no era lo único que queríamos. Y aunque así lo fuese, ¿nos lo habríais dado?

- Podríamos haber negociado por él.

- ¿Negociar? ¿Con mis hermanos? Creo que sigues sin entender nada. Este cristal era nuestro mucho antes de que vuestra plaga escamada llegara al planeta.



Vosotros sólo lo queréis para conseguir una posición en esta galaxia, para comerciar, para tener mejores naves y armas. Sois como niños compitiendo por un juguete. Nosotros entendemos su verdadero significado. ¿Los ves? -el Bufón de la Masacre abrió sus brazos para abarcar a todos los Thrigot que le rodeaban-. Están esperando a ser despertados.

- ¿Despertar?

- No puedes entenderlo. Déjalo. Lo único importante es que este planeta ya no es necesario, ha cumplido su función en la historia y debe desaparecer. ¿Quieres acompañarme en mi viaje para enseñarme las cosas que aún no conozco de los Zrug o prefieres dejarte llevar por algún estúpido sentimiento y quedarte aquí a morir?

Drigord miró a su alrededor. Todo había cambiado demasiado deprisa en el último día. La plaga Thrigot se había llevado por delante todo su mundo y aunque los Zrug estaban preparados psicológicamente para los constantes cambios aquello superaba cualquier cosa. Delante de él tenía a una de esas criaturas hablándole, razonando con él, un simple jefe de una escuadra de un clan de saqueadores espaciales que se escondían en un planeta cualquiera. Nunca se había planteado la posibilidad de que el orgullo pudiera surgir de algo distinto de la victoria en el combate, pero al pensar en sí mismo como el primero de los Zrug que podía ver lo que pasaba dentro de un enjambre Thrigot se despertó justo ese sentimiento en él.

- Os acompañaré -y al decirlo miró a la máscara de hueso que cubría el verdadero rostro del líder Thrigot.

- Más tarde o más temprano tendré que matarte. Llegará un momento en el que no me serás útil y entonces alguno de mis hermanos te devorará. ¿Estás de acuerdo con eso?

- N... claro.

- Pues entonces ven conmigo y levanta tu cabeza hacia el cielo.

De entre las nubes apareció una inmensa criatura tentacular que no era ninguna de las madres Thrigot. Drigord supo al instante lo que iba a pasarle al planeta en muy poco tiempo. Mientras las imágenes de la destrucción de aquel planeta empezaban a formarse en su cabeza su comunicador sonó. El Bufón de la Masacre le indicó con un gesto de la mano que podía utilizarlo. Drigord lo activó.

- Si queda alguien en el planeta que busque la manera de salir de él. Una de nuestras perforadoras está de camino. Repito, salid del planeta lo antes posible.

El Bufón de la Masacre soltó una carcajada.

- Veo que al final no somos tan distintos unos de los otros ¿no?

Misión Thrigot

Este es el fin para los Zrug. Su planeta y su gente tienen los días, qué digo, las horas contadas. Partamos en busca de más Cristal, destruyendo el planeta a nuestra marcha. Empieza uno de tus turnos con 25 ⚒ o más en la Perforadora Viviente para ganar la partida.

Misión Zrug

Es el fin. El planeta es un desecho de residuos tóxicos, y no queda más Cristal. Destruyamos a esas bestias que pretenden acabar con nosotros. Empieza uno de tus turnos con 20 ⚒ o más en una Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

Perforadora Viviente, El Tragador de Pecados

Cartas iniciales

Perforadora Planetaria, El Mausoleo Sibilino

Reglas especiales

- Si una Perforadora ve sus ✪ reducidos a 0 ✪, en lugar de ser destruida, se le retirarán la mitad de sus ⚒ redondeando hacia arriba.
- La Perforadora Planetaria empieza la partida con 6 ⚒ sobre ella.
- Ningún jugador puede perder por Destrucción.

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Zángano Blindado
2 Supervisor Blindado
2 Come Cristales
3 Acosador Primitivo
3 Ala Tentacular
3 Bolsa Virulenta
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro
2 Líder Mareante
1 El Bufón de la Masacre
1 Mitosis Súbita
1 Maniobras Evasivas
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
1 Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada
2 Laboratorio de Investigación
3 Sabiduría Anciana
1 Perforadora Viviente
1 Sol de Cosecha
2 Proteger a los Gammas

Mazo de Ejército Zrug
3 Ciempiés Repentino (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)
3 Prospector Deshilvanado (MR)
3 Salamandra Metálica (MR)
2 Escupeodio (MR)
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Emboscador Zrug (MR)
3 Incorsor Oculto (MR)
1 Equipo de Barrera Pesada
2 Lanzacohetes (MR)

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
1 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
2 Torre de Comunicaciones
1 El Mercado Negro de Zrag'l-adar
2 Sangre en los Bancos de Niebla (MR)
2 Lugar Infestado
1 Asalto Químico (MR)
2 Perforadora Planetaria (MR)

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★★

Consejos: Este escenario es una carrera de perforación. Ambos jugadores cuentan con Perforadoras, lo que hace muy difícil predecir el resultado de la batalla. Fíjate bien en la habilidad de El Mausoleo Sibilino.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, sigue revelando cartas hasta que reveles una Tropa y ponla en el campo activada. Baraja el resto de cartas reveladas en el Mazo Rival.
Turno 2	La Perforadora Planetaria gana tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más fuerte del Mazo Rival. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 3	La Perforadora Planetaria gana tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más fuerte del Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 4	La Perforadora Planetaria gana tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más fuerte del Mazo Rival. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 5	Busca en el Mazo Rival una Perforadora Planetaria y ponla en el campo desactivada. Las Perforadoras Planetarias ganan tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más débil del Mazo Rival.
Turno 6	Las Perforadoras Planetarias ganan tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más débil del Mazo Rival. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Viviente. Destruye el Lagarto Zrug más débil. Las Perforadoras Planetarias ganan 3 ⚜.
Turno 7	Las Perforadoras Planetarias ganan tantos ⚜ como los Puntos de Ataque de la Tropa más fuerte del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Viviente. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.

Turno 8	Si una Perforadora Planetaria tiene 20 ☠ o más, pierdes la partida. Las Perforadoras Planetarias ganan tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa más fuerte del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Viviente Thrigot. Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 9	Si una Perforadora Planetaria tiene 20 ☠ o más, pierdes la partida. Las Perforadoras Planetarias ganan tantos ☠ como los Puntos de Ataque de la Tropa más debil del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Viviente Thrigot. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 10 y en adelante	Si una Perforadora Planetaria tiene 20 ☠ o más, pierdes la partida. Destruye el Lagarto Zrug más débil. Las Perforadoras Planetarias ganan 3 ☠. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Viviente Thrigot. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.

Resultado: ¡Enhorabuena, has terminado la campaña Thrigot! Sigue leyendo en la página siguiente para saber en qué dirección se encamina el Ragnarok…

Los datos ocultos

La silueta de casi dos metros de altura del clérigo Valcerian atravesó los largos pasillos del palacio secreto de Tehereppa. Las paredes lisas y de claros colores verdes y dorados parecían prolongarse en la túnica del ser que caminaba con una pequeña esfera de energía contenida dentro de un receptáculo transparente. El objeto despedía una extraña luz morada y parecía como si un ser informe estuviera agitándose en su interior. El clérigo siguió caminando sin dejar de mirar las grandes puertas del final del pasillo que estaban custodiadas por dos de los mejores guardias de la civilización Valcerian.

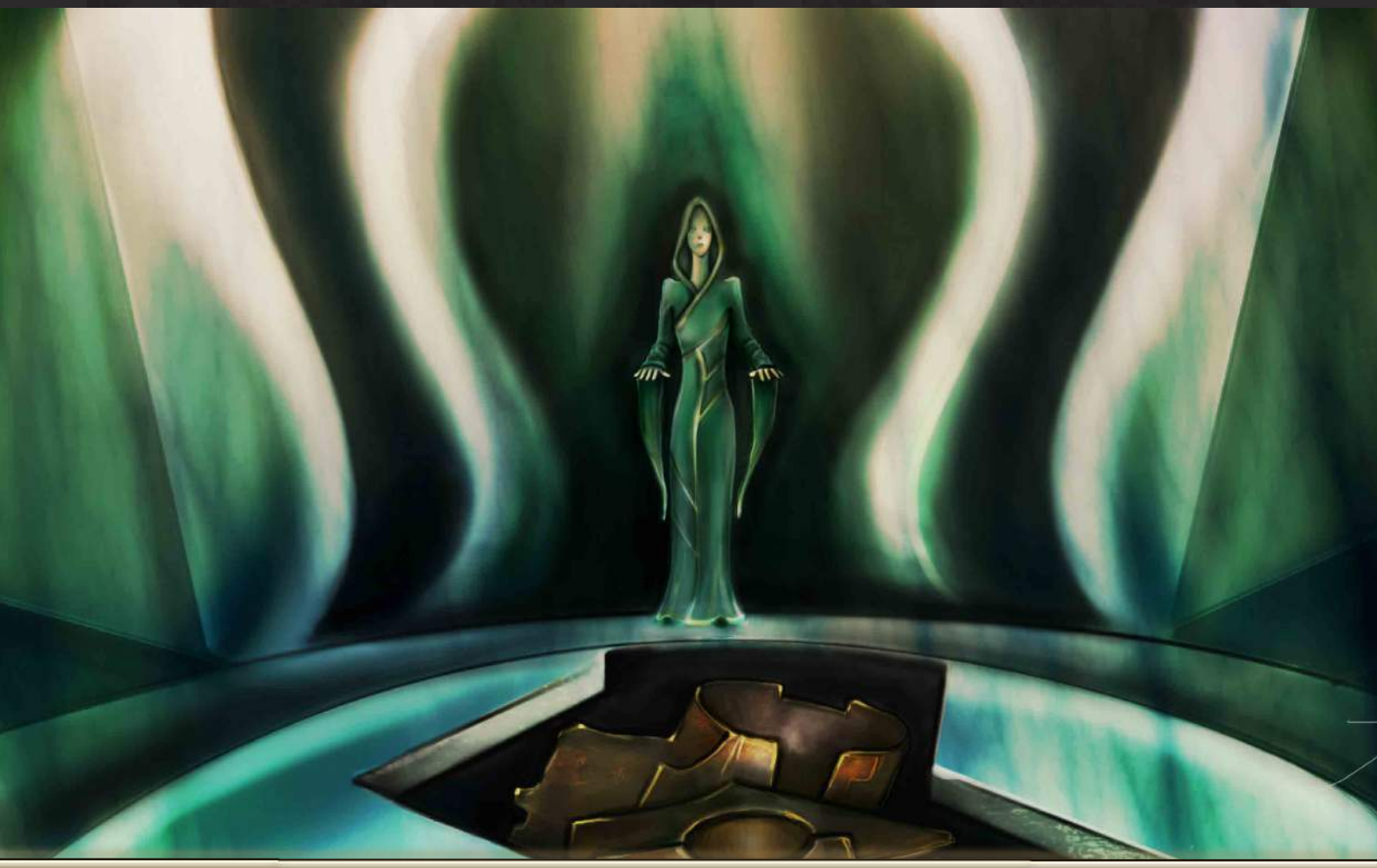
- Que el día os sea altamente propicio -dijo el clérigo justo antes de detenerse junto a las puertas-. Debo pasar de la antesala. ¿Podéis permitir que termine con mi cometido?

- Ese es nuestro deber y hemos de cumplirlo -dijeron los dos guardias al unísono mientras cada uno de ellos abrían una de las dos puertas-. Continúa tu camino.

- Así lo haré -el clérigo atravesó el umbral de la entrada sin mirar atrás-. Porque mi camino es el vuestro y nuestro camino es el de todo nuestro pueblo.

Las puertas se cerraron casi sin hacer ningún ruido y el clérigo continuó caminando por otro gran pasillo. Las cristaleras filtraban la luz que venía del exterior y creaban un extraño y multicolor ambiente en esa parte del palacio. Poco a poco el camino empezó a descender y el pasillo se fue oscureciendo. Las ventanas se convirtieron en plataformas lumínicas que intentaban imitar la luz natural. Nada de aquello sorprendió al Valcerian que siguió sin detenerse hasta que, de repente, el pasillo empezó a ensancharse dando paso a una inmensa sala circular coronada por una cúpula nacarada.

En el centro de la sala palpitaba una esfera de energía como la que el clérigo llevaba entre las manos pero de varios metros de radio. Parecía como si el movimiento del aire presionara la superficie de la esfera generando unas alteraciones casi imperceptibles en su superficie. El color de la masa de energía era verde aunque a su alrededor había una especie de campo eléctrico que de vez en cuando se materializaba en un color morado como el de la esfera en miniatura que portaba el Valcerian.



Mientras un atril surgía del suelo el clérigo siguió caminando. Cuando llegó hasta él, se detuvo y colocó allí la pequeña esfera de energía. Durante un segundo no ocurrió nada, pero de repente las dos esferas empezaron a moverse a la vez respondiendo a lo que parecía un diálogo que sólo ellas entendían.

Con cada palpitación la esfera iba haciéndose más y más pequeña hasta que llegó a un punto en el que desapareció por completo dentro de su receptáculo. En ese momento el clérigo levantó la cabeza y miró en silencio a la Gran Bola Brillante. Después de unos segundos en los que parecía que el tiempo se hubiera detenido, una voz femenina de rasgos metálicos llenó todos los rincones de la sala.

- Veo que mis cálculos eran acertados -con cada palabra la superficie de la esfera vibraba durante un instante-. La plaga Thrigot ha conseguido llegar hasta el corazón de la galaxia.

- Creo que eso aún no ha ocurrido -el Valcerian, a pesar de su posición, se sentía incómodo hablando directamente con el corazón de su civilización-. Las últimas grandes madres fueron detenidas antes de alcanzar una región más habitada.

- Tendremos que actualizar los datos que tenemos en estos momentos porque en algún momento va a ocurrir. Mis predicciones indican que ya debería haber ocurrido.

- Entonces no tardaremos en ver como se materializan esas palabras -había miedo en la voz del clérigo Valcerian.

- Según estos informes y los últimos datos que han sido compilados, debemos aumentar los recursos para la investigación sobre la biología y etología Thrigot. Algo que está sucediendo va a ser un problema.

- ¿Puedo preguntar el qué?

- La organización Thrigot, veo un cambio en el patrón. Están coordinando de alguna manera sus ataques. ¿Habéis contrastado esta información con alguna de las otras facciones aliadas?

- Sí, los Tel·lus parecen haber descubierto algo en su red de comunicaciones. Algo distinto a lo que percibían hasta ahora.

- ¿En la red sináptica? ¿Y por qué aún no se me ha entregado esa información? -el tono de la voz de la Gran Bola Brillante no se alteraba en ningún momento.

- Porque ha sido compilada con más datos en otro bloque de conocimiento. Dentro de unas horas llegará todo lo concerniente a los Tel·lus.

- Hay que cambiar el patrón -el clérigo se sorprendió al escuchar esas palabras-. Debemos realizar análisis transversales de las plagas Thrigot. Ver el problema desde todos los ángulos. La supervivencia de nuestro pueblo depende de ello.

- ¿Hemos de preparar algún plan de emergencia?

- No, de momento no. Bueno, cread nuevos centros de investigación que sigan el recorrido de cualquier plaga que sea detectada en los próximos días.

- ¿Días?

- Eso he dicho. Debemos centrar todos nuestros recursos y personal en descubrir qué es lo que está cambiando en esas criaturas.

- ¿A quién debemos encargar esa tarea? -preguntó el clérigo.

- Selecciona varios para formar equipos. Que todos sean elegidos de entre nuestros mejores científicos. No desplacéis a aquellos que trabajan en los laboratorios públicos junto a los Tel·lus. Que Negold y Liltia coordinen el equipo principal. Deben de convertirse en imprescindibles dentro de nuestra historia.

- ¿Alguien más para acompañarles?

- Sí, claro, elegid a los más competentes y organizadlos. Debes darte prisa, tu tiempo en este lugar está terminando y te queda mucho por hacer.

La voz de la Gran Bola Brillante se debilitó y la sala volvió a quedar en silencio. El clérigo caminó hacia el pasillo que le había traído hasta allí llevando entre sus manos el receptáculo vacío. Sus ojos permanecían fijos en el camino que le había de sacar de allí. Una idea fugaz estaba empezando a convertirse en una gran preocupación dentro de su cabeza. Sabía que no había ninguna posibilidad de que su nombre formara parte de los recuerdos de la Gran Bola Brillante. Él no era importante, sólo la misión que tenía que cumplir. Debería sentirse orgulloso de tener que cumplir un papel tan importante en la historia de su pueblo. Era todo lo que podía esperar y el único consuelo que le quedaba.

Todo en la vida de un Valcerian era fugaz. Hasta él, el más importante de entre los suyos, el gran patriarca de Bed-oul, desaparecería en la historia sin dejar huella.

Debía cumplir con su cometido, eso era lo importante, la única forma de que su pueblo continuara existiendo.

Una asamblea acalorada

El calor del sol de Zrag'L-adar impedía pensar con claridad a los miembros de los clanes Zrug que estaban allí reunidos. Casi cuarenta jefes de clan buscaban la sombra de los pocos árboles que rodeaban el foro central del palacio de Dugost. Los escalones de piedra descendían hacia un atril central sobre el que revoloteaban algunas de las aves exóticas del Zrag'Gruunt, el líder de todos los Zrug.

Desde la ventana de su habitación Dugost contempló como los pequeños drones de ventilación asistida salían del interior de su palacio y volaban hasta los escalones del foro. Allí, durante unos minutos, filtraron el aire caliente y húmedo hasta crear un clima agradable para la asamblea.

- No se merecen que los trates así -la voz temblorosa se levantó de una de las sillas y caminó hacia Dugost-. Si tienen que esperar, que lo hagan. Tus predecesores sabían que era la única manera de mantener el orden.

- Mis predecesores están muertos -Dugost extendió sus alas y las replegó de nuevo sobre sus hombros-. Yo mismo los maté, lo sabes perfectamente. No creo que sus métodos sean mejores que los míos.

- Cometieron un error -de entre las sombras apareció la figura de un Valcerian de piel arrugada y pasos vacilantes-. Eso no anula sus aciertos. No lo olvides.

- No lo hago. Cada día recuerdo el miedo en sus ojos -Dugost se giró hacia el visitante-. ¿Queréis algo de mí o simplemente estáis aquí para recordarme que jamás vais a dejarnos tranquilos?

- Esto es simplemente una visita amistosa -el Valcerian no movió un músculo de la cara- para daros la enhorabuena por la construcción de la nave más avanzada de vuestro pueblo. Desde que terminasteis el Mercante nada nos había llamado tanto la atención.

- Gracias entonces por venir -el Zrag'Gruunt caminó hasta la puerta de la habitación-. No hace falta que avises a la nave de transporte que te había traído hasta la ciudad para que te recoja. La encontramos a unos kilómetros de aquí y le dijimos al piloto que estaría más cómodo en nuestro hangar -el Valcerian contuvo la ira mientras unas extrañas extremidades se apretaban a su torso con fuerza-. Se negó. Lo matamos. Pero no has de preocuparte por el regreso, hemos configurado el piloto automático hasta vuestra nave. No deberías tener ningún problema.

- ¡Dugost! ¡Espera!

El líder de los clanes Zrug escuchó los gritos del emisario Nixzit en su habitación. Sabía que esas criaturas eran necesarias, pero no soportaba la soberbia con la que se dirigían a él, el Zrug más poderoso de la galaxia. Tal vez se arrepintiera dentro de un tiempo de lo que había hecho hoy, esos parásitos sabían administrar la venganza durante décadas de espera.

En los pasillos del palacio se cruzó con algunos de los drones de seguridad y varios de sus familiares a los que saludó con respeto. Aquel lugar se había convertido en el nido de un clan que hasta no hace muchos años formaba parte de la parte externa de la sociedad Zrug. Dugost sabía que si todos aquellos con los que compartía sangre se sentían agradecidos por lo que hacía por ellos tendría su fidelidad más absoluta. Y al final eso es lo que realmente quería, fidelidad.

Atravesó el jardín que rodeaba el foro en el que esperaban los jefes de los clanes Zrug deteniéndose a cada paso a contemplar las aves que había traído de toda la galaxia. Una criatura de color blanco y alas casi transparentes voló hasta la rama de un árbol cercano. Allí esperó unos segundos para luego levantar el vuelo y regresar a la densa vegetación.

Dugost retomó el paso y llegó hasta el final del jardín. Cuando le vieron aparecer casi todos los jefes se levantaron en señal de respeto. Como respondiendo a ese gesto Dugost extendió sus alas y con un vuelo lento y majestuoso descendió hasta el centro del foro, hasta el atril. Allí desplegó el sistema de comunicación y empezó a hablar.

- Ante todo, gracias por venir. Sé que muchos de vosotros deberíais estar ahora mismo escondiéndoos de la justicia Tel·lus o coordinando alguna misión. Agradezco vuestro compromiso con esta asamblea -algunos aceptaron las palabras con orgullo, otros simplemente contuvieron su desaprobación-. Creo que no muchos de vosotros sabéis de qué voy a hablar. No os preocupéis. Aquellos que sí conocen el tema es porque han tenido que participar en la misión que lo ha hecho posible -más murmullos entre los líderes-. Hemos conseguido los planos de un prototipo de nave espacial Valcerian que podemos adaptar a nuestra tecnología -una oleada de aprobación recorrió las gradas-. La nave podría convertirse en uno de nuestros emblemas como pueblo y nos serviría para afianzar los lazos entre las familias que estamos aquí reunidas. El Mercante de Zrag'L-adar sirvió para dar el primer gran paso hacia la unidad Zrug, dejemos que esta nave sea

la que apuntale esta relación que dura ya tantos años.

- ¿Y quién se va a encargar de su construcción? -preguntó Jrolgut, uno de los líderes más salvajes de todos los clanes-. Porque mi sangre está preparada para realizar cualquier trabajo que sea necesario.

- Lo sé -respondió Dugost-, contamos con vosotros, vosotros, y también con todos vosotros -levantó los brazos hacia la grada describiendo un círculo-. Quiero que el Mausoleo Sibilino forme parte de nuestra historia desde el primer momento, desde su construcción- algunos aplaudieron, otros murmuraron entre ellos, la mayoría estaba procesando la información-. Desde que nuestras especies se unieron para crear algo más grande no habíamos tenido una oportunidad como esta. No la desaprovechemos.

- Essstá bien, la consssstruiremosss. Pero, ¿quién la va a capitanear? -Dr'Kik, un Zrug insectoide, movió sus alas y agitó sus extremidades para hacerse ver-. No todosss losss que essstán aquí tienen el cerebro desssarrollado para hacer algo asssí.

- No, eso es verdad -un inmenso reptil comerciante de ojos vacíos levantó la voz-. Somos un pueblo extraño y deberíamos ser conscientes de nuestras limitaciones.

- Tranquilos -Dugost volvió a extender las alas y a levantarse en el centro del foro-, todo está pensado, solo tenéis que hacer lo que yo os indique. Os conozco y sé que cuando veáis el futuro de este proyecto estaréis ilusionados, tanto como yo.

El calor había dado paso a la rabia y la confusión. Una cosa era que los clanes Zrug se unieran para defenderse de una amenaza mayor y otra muy distinta que lo hicieran para crear algo en conjunto. El proyecto de una nave de esa envergadura se convertiría en algo que hasta los más primitivos entre los Zrug reconocerían en el futuro. No solían unirse para crear cosas a no ser que crear implicara primero destruir. Y eso no es lo que iba a pasar ahora.

Con esta propuesta Dugost estaba forzando los vínculos sanguíneos y desdibujando las barreras que los años de evolución habían creado. Desde que aquellas dos especies se unieron para crear una caótica relación, muy pocas veces ocurrían cosas así.

Podría acabar bien, sí, pero también podría ser el final político de la asamblea Zrug. Para Dugost el riesgo merecía la pena y al ver como cada uno de los jefes alzaba la mano para dar su aprobación al proyecto, sonrió. Todo empezaba tal y como él había planeado.

Parte 1 - Supremacía del clan

La luna volvió a salir y volvió a ponerse dos veces más desde que Dugost y su cohorte visitaron la planta de construcción. Estaban llegando al final del proyecto y el prototipo que los ingenieros habían traído de la capital ya era casi una realidad. La silueta afilada de la nueva nave espacial Zrug se perfilaba triunfante entre el jolgorio de los obreros.

- ¡Esssta ssserá nuessstra casssa! -el jefe de uno de los clanes que estaba participando en la construcción se alzó batiendo sus cuatro alas- ¡Losss de la PEC van a tener que bussscar nuevosss esssconditesparasssu crisstal!

Decenas de pequeños Zrug de ojos compuestos gritaron, alzaron sus patas y aletearon con fuerza a su líder. El resto de los trabajadores empezaron a bajar de los andamios mecánicos y de los toscos bípedos de construcción para reunirse con los suyos. Poco a poco los gritos de alegría de ese pequeño clan se transformaron en el único ruido que se escuchaba en la factoría Zrug.

- ¿Qué passsa? -el pequeño líder alado miró al resto con desprecio- ¿No osss alegráisss de nuessstro éxito? -sus cuatro brazos se abrieron señalando en todas las direcciones que podían.

- Claro que se alegran, Dr'Kik -un enorme lagarto de ojos negros y sonrisa burlona, apareció entre la multitud-. Pero lo hacen por nuestro éxito, el de mis hermanos y el mío, quienes han construido esta nave.

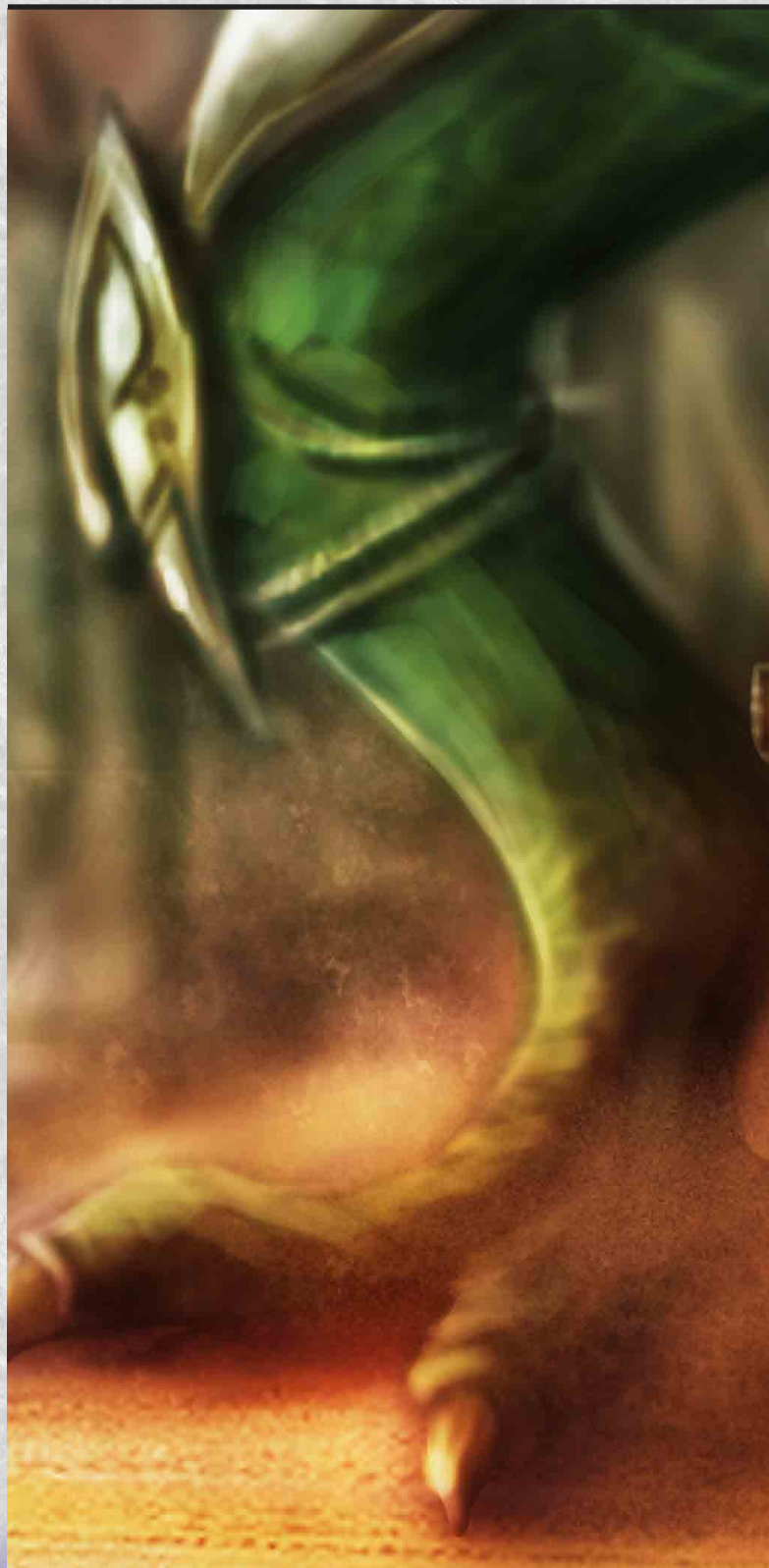
Un rumor acompañado del sonido de activación de numerosas armas de energía se propagó por la factoría. Los diferentes clanes empezaron a reunirse en sus zonas de trabajo. Unidos, dentro del caos que seguro se iba a desatar en unos instantes, se sentían mucho más seguros.

- Creo que no podemos dejar que esta maravilla caiga en unas manos tan frágiles como las tuyas -el lagarto se sentía seguro llevando varias armas de energía a la vista.

- ¡Jrolgut! Dugossst dijo que seríamosss nosssotrosss losss capitanesss -en los numerosos ojos compuestos del Zrug se podía leer la furia con la que esculpía las palabras-. Nosssotros, no vosssotros. Hasssta ahora habéisss servido bien, vuessstra fuerza compensssa la torpeza de vuessstrosss movimientosss. Pero esssto osss sssupera.

- Dr'Kik, no malgastes tus fuerzas en esta discusión. Dugost no está aquí y poco le importa quien sea el capitán de esta nave, lo único que quiere es que cumplamos nuestra misión con éxito. Y vuestro diminuto cerebro de insecto no es capaz de tomar buenas decisiones -el Zrug abrió la boca y dejó asomar entre sus dientes una oscura lengua bífida.

- ¡No podemosss desssobedecer a Dugossst! -Dr'Kik empezó a hablar a todos los Zrug que le rodeaban. Algo tan importante como su vida dependía de conseguir que le prestaran atención- ¿Acassso lasss decisssiones que toman losss clanesss no importan para ti? -sonrió, sabía que la unidad de los clanes Zrug era una buena manera de asegurarse ciertos apoyos entre la multitud.



- Sí, claro que nos importa. Y si recuerdas bien las palabras con las que Dugost nos despidió de su palacio, lo único que quería es que esta nave -Jrolgut señaló la construcción que recordaba vagamente a una serpiente- se convierta en una leyenda. Y para ello nos necesita a nosotros -el jefe Zrug había estado caminando entre la multitud rodeado de los miembros de su clan y se encontraba muy cerca de Dr'Kik.

- ¿Tienes algo que objetar para después morir o te vas a apartar y dejar de molestar?

- ¡No puedesss amenazarme asssí! -unos diminutos espolones se asomaron en las extremidades de Dr'Kik-. ¡Vasss a morir!

- ¡Seguro, algún día!

Durante un segundo el silencio llenó la factoría. En ese instante los Zrug miraron a sus compañeros, sacaron sus armas y buscaron un lugar en el que cobijarse. La camaradería de las últimas semanas de trabajo se transformó en un instante en una falsa tranquilidad que se aferraba a las extremidades de todos los Zrug que estaban allí. Todos tenían sus esperanzas, todos querían convertirse en la primera tripulación de aquella nave espacial y no querían morir sin surcar la galaxia una vez más.

Misión Zrug (Lagartos)

Hay que demostrarles a esos insectos qué clan manda aquí haciéndonos con el control de la nave. Destruye el Búnker enemigo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Primer asentamiento

Misión Zrug (Insectos)

¡Ssangre y vísceras! ¡Loss brutoss de esse clan pienssan con los mussculoss! ¡Por algo la nave ess nuesstra! Destruye el Búnker enemigo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Habitación de Incubación

Reglas especiales

- Ambos jugadores comparten el Mazo de Ejército, tanto en el Modo Campaña en Solitario como en el Modo Campaña Cooperativa.
- Ambos jugadores comparten la Nave.
- Cada jugador sólo puede generar Cristal con El Mausoleo Sibilino durante su propio turno.
- El jugador Lagarto sólo puede contratar Tropas del tipo Lagarto.
- El jugador Insecto sólo puede contratar Tropas del tipo Insecto.
- Ambos jugadores pueden sobornar Tropas del tipo que no puedan contratar.
- El jugador que controla los Lagartos comienza la partida.

Mazo de Órdenes Zrug (Lagarto)
3 Centro de Clonación
2 Reserva de Cristal
1 Caverna de Cristal
2 Primer Asentamiento
1 Habitación de Incubación
2 Veta Aislada
3 Gran caverna de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
2 Ubicación Olvidada
1 Maquinaria Nueva
2 Sabiduría Anciana
1 Búnker

Mazo de Órdenes Zrug (Insecto)
3 Centro de Clonación
1 Reserva de Cristal
2 Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Habitación de Incubación
1 Veta Aislada
3 Gran caverna de Cristal
1 Ubicación Olvidada
2 Torre de Comunicaciones
2 Lugar Infestado
1 Sabiduría Anciana
1 Búnker

Mazo de Ejército Zrug (MR)	
4 Larva Mordiente (MR)	3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)	3 Salamandra Metálica (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)	3 Emboscador Zrug (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)	2 Jet Pack Oxidado (MR)
3 Incursor Oculto (MR)	1 Eclosión de los Huevos (MR)
3 Girador Veloz (MR)	2 Órdenes Falsas (MR)

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: En este escenario, la velocidad es la clave. Intenta reunir el máximo de Tropas posible y haz que cada asalto cuente.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.
Turno 3	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival. Repite este proceso dos veces. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival. Repite este proceso.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug. Baraja la Pila de Descarte del Mazo de Ejército en el Mazo de Ejército.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival. Repite este proceso dos veces. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.
Turno 7	Revela la primera carta del Mazo Rival. Ponla en el campo activada si es un Insecto, desactivada si es un Lagarto. Si no es una Tropa, baraja el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.
Turno 8	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug. Baraja la Pila de Descarte del Mazo de Ejército en el Mazo de Ejército.
Turno 10 y en adelante	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Zrug.

Resultado: Si consigues hacerte con el control de la nave, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. ¡Demuestra que tu clan es el más fuerte!

Parte 2 - Combate estelar con la PEC

El grupo de carroñeros Zrug consiguió llegar al punto de encuentro con el cargamento que habían robado en la base Tel·lus. Ogol entró en el viejo almacén acompañado del resto de miembros de su escuadrón, dejó su arma en el suelo y bebió algo que guardaba en una cantimplora. El lagarto Zrug estaba pletórico, la misión había sido un éxito.

- ¡Hemosss llegado! -gritó uno de los pequeños Zrug alados que había estado protegiendo la operación desde el aire sin acercarse-. ¡Esssos Tel·lusss ssson unosss essstúpidosss insssensssatosss!

- No, no es eso lo que necesita -Ogol guardó la cantimplora y miró hacia el explorador-. Eso de ahí -señaló el transporte -y esto de aquí -señaló al escuadrón- es un enorme señuelo de nuestro líder. Lo que realmente le importa está ahí fuera.

El lagarto Zrug caminó hasta una de las grandes puertas oxidadas del almacén y contempló a lo lejos la inmensa perfección de la Gryphus, la nave más poderosa de la PEC, y sonrió. Lo hizo porque hace unos minutos se había infiltrado hasta la base en la que los Tel·lus estaban realizando las tareas de

- El cargamento no está aquí. Aún no podemos asegurar nada -un enorme Zrug de escamas oscuras y casi dos metros de altura consultaba un pequeño dispositivo de seguimiento-. El bípode parece que se ha quedado quieto a unos kilómetros de aquí.

- ¿Y a nosssotrosss qué nosss importa el bípode? -el insecto descendió hasta la carga que habían llevado hasta allí con el transporte-. Tenemosss el crissstal, essso esss lo que necesssita Jrolgut.

mantenimiento y había conseguido llevarse lo que su líder quería que se llevara. Su parte de la misión había sido un éxito, el único problema era ese tosco bípode de transporte que llegó al planeta cuando ellos ya estaban sacando la mercancía de la base Tel·lus.

- ¿Has recibido alguna nueva información? -Ogol caminó hasta el encargado de comunicaciones-. ¿El trasto ese sigue parado?

- Sí, aún no se ha movido -la pantalla mostraba las imágenes de una de las cámaras del bípode en la que se veía la batalla entre los Tel·lus y los Zrug que defendían su botín-. No creo que resistan mucho en esa situación.

- Entonces hemos de ir a ayudarles. Ese cargamento tiene que llegar al Mausoleo Sibilino.

- ¡Ni hablar! -el pequeño Zrug alado descendió de su vuelo y se puso a escasos centímetros de la cara de Ogol-. Nosss vamosss a quedar aquí. Teníamosss que traer el crissstal y lo hemosss hecho. Ya essstá, no hay nada que dissscutir.

Ogol lo contempló detenidamente unos segundos mientras el resto de miembros del equipo los miraban con curiosidad. El pequeño insecto aleteaba con malicia mientras buscaba sus pequeñas pistolas de plasma. Cuando una de sus manos estaba a punto de tocar la empuñadura el Zrug desapareció y dejó en su lugar un ruido seco de miembros triturándose. Ogol masticó el último bocado de su compañero, lo tragó y miró al resto de la compañía.

- ¿Nos ponemos en marcha? -no hubo nadie que discutiera su pregunta.

Caminaron unos minutos hasta que les llegó el sonido de la batalla. Se detuvieron en una pequeña colina y contemplaron lo que estaba pasando a través de unas sondas de comunicación que liberaron. En cuanto llegaron las primeras imágenes a sus pantallas comprendieron lo que estaba ocurriendo: el bípode se había quedado atascado en una grieta del camino, sosteniendo el cañón que habían robado y sin poder hacer nada más. El resto de miembros lo estaban defendiendo del grupo de Tel·lus que había llegado hasta allí.

- Tenemos que bajar -la voz de Ogol sonó como una orden afilada-. Si conseguimos recuperar esa pieza seremos héroes.

- Yo no quiero buscarme problemas -dijo un Zrug que había estado callado todo el tiempo-. Prefiero volver a emborracharme a ser un héroe.

- ¿Quién te ha pedido la opinión? -Ogol desenfundó su arma-. No parece que yo lo haya hecho.

- ¿Y a ti quién te ha nombrado jefe de este escuadrón? -preguntó el técnico de comunicaciones.

- Mi amiga -le apuntó con su pistola y le disparó. Un instante después el cuerpo se desplomó en el suelo. -Creo que ya habéis entendido cómo funciona esto así que sed buenos y no me deis más problemas. Vamos a bajar ahí, recuperar ese cañón que le hemos robado a los Tel·lus y volver a nuestra nave siendo unos héroes. ¿Entendido?

De repente un ruido cortó el discurso de Ogol. Una nave de rescate Zrug apareció entre las nubes y llegó hasta el combate. De su interior salió un equipo de ataque alado y se unió al combate mientras desde la nave remolcaban el cañón con unos ganchos.

- ¡No! -gritó Ogol.

El cañón Tel·lus desapareció en el interior de la nave de rescate en unos segundos. Ogol se giró y miró con una furia incontrolada a sus compañeros. Había perdido una buena posibilidad de convertirse en alguien dentro del clan. Ahora tendría que volver a aceptar cualquier misión suicida para demostrar su valor y alguien tendría que ayudarle a tranquilizarse. No le importaba quien.

Misión Zrug

Hemos de robar esa tecnología a los sucios Tel·lus. ¡Que sus propias armas acaben con ellos! Construye un Cañón de Plasma y destruye con él La Gryphus para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Misión Tel·lus

Nadie nos supera en potencia de fuego. Estos estúpidos insectos piensan que pueden amilanarnos con sus amenazas, debemos darles una lección. Destruye El Mausoleo Sibilino para ganar la partida.

Cartas iniciales

Cañón de Plasma, La Gryphus

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Tel·lus busca en su Mazo de Ejército el Cañón de Plasma y lo sitúa en su mano. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, sitúa el Cañón de Plasma en la Zona Desvanecida. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.
- En la Fase de Robar después de robar, ambos jugadores revelan su mano. Cada jugador escoge una carta de Edificio, Equipo o Mejora de la mano de su oponente y se lo intercambian. En caso de no poder, ninguno intercambia cartas.
- El jugador Tel-lus no puede jugar Mejoras.
- Siempre que una carta de Mejora fuera a ser destruida, en vez de eso, devuélvela a la mano de su dueño.
- La Gryphus no puede ser destruida excepto por un disparo del Cañón de Plasma. Siempre que fuera a ser destruida en la Fase de Asalto, en vez de eso, sus ✪ pasan a ser 1 ✪.
- Sáltate la Fase de Ataque a Distancia del jugador Tel·lus.

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Ciempiés Repentino
2 Cazador Despiadado
2 Emboscador Zrug
3 Asesino Putrefacto
2 Girador Veloz
2 Funcionamiento Defectuoso

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
3 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
1 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
2 Sabiduría Anciana
2 Lugar Infestado

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso (MR)
2 Oficial de Campo (MR)
2 Dron de Reparaciones (MR)
3 Piloto de Planeador (MR)
3 Soldado Novato (MR)
2 Oficial Táctico (MR)
3 Explorador Tel-lus (MR)
1 Arquitecto Tel-lus
1 Tropas Contratadas (MR)
1 Maniobras Evasivas
1 Cañón de Plasma
1 Lanzacohetes
1 Rifle de Francotirador (MR)

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
1 Reserva de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
2 Veta Aislada
3 Ubicación Olvidada
2 Torre de Vigilancia (MR)
2 Maquinaria Nueva
1 Recuperaciones de Batalla

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: Concéntrate en conseguir muchos generadores de Cristal para poder jugar sin miedo el Cañón de Plasma. Recuerda que sólo puedes destruir la Gryphus con él, asique deja Tropas activadas para defenderlo.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug. El jugador Zrug sitúa en su Mano el Cañón de Plasma desde la Zona Desvanecida
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 7	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas a la nave Zrug.
Turno 8	Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma.
Turno 10 y en adelante	Asalta con todas las Tropas al Cañón de Plasma. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si el jugador Zrug no controla el Cañón de plasma, pierde la partida.

Resultado: Si consigues destruir La Gryphus, continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, ¡cambiamos de campaña! Continúa por la Parte 4 de la campaña de los Thrigot, ya que tu Nave ha caído.

Parte 3 - Huida de la prisión

Iban a necesitar más iluminación si querían que aquella cueva se convirtiera en una guarida útil. Faltaban lámparas aladas y generadores de energía, medicinas y suturadores láser. Les faltaba de todo. Sólo eran veinte Zrug escondiéndose de los asquerosos Tel·lus.

- ¿Sabemos algo de las sondas que hemos mandado? -dijo Ogol a un ingeniero alado-. ¿Hemos contactado con ellas?

- No ssseñor, nada. No podemosss activar la ssseñal. Lesss hemosss indicado lasss coordenadasss de manera manual. Si todo va bien essstarán aquí en unasss horasss y podremosss comprobar sssusss grabacionesss.

- Bien, márchate y haz algo útil. ¡Vamos, que no tenemos todo el día!

- Lo que usssted diga, ssseñor.

En la cueva seguían entrando supervivientes del ataque Tel·lus. Los demás estaban muertos o habían sido apresados por esos parias sin tierra. El joven lagarto no entendía como esas criaturas habían llegado a controlar el comercio de cristal de la galaxia. No entender algo le enfurecía. No saber qué tenía que hacer también cargaba su cerebro de furia e ira. Algo estaba a punto de estallar dentro de él.

Aunque los Zrug habían recuperado gran parte del material de la nave a costa de muchas bajas, la maniobra de huida había sido un éxito. Nunca imaginó que los estúpidos lagartos que le rodeaban podían ser tan eficientes corriendo en dirección contraria a sus líderes.

Eso le asqueaba.

Odiaba a los cobardes que estaban apilando los generadores de energía en aquel rincón y a esos otros que reparaban las armas dañadas en el combate. A los únicos que respetaba era a esos dos o tres médicos que intentaban mantener con vida a los heridos. Esos eran los únicos que no se preocupaban por ellos mismos. Amaba a su pueblo, pero todos eran unos condenados egoístas.

- Tú, ven aquí -le dijo a un pequeño Zrug de ojos pequeños y dientes afilados que pasaba a su lado-. ¡Ven de una vez! -insistió, al ver como dudaba.

Como no le hacía caso se acercó hasta él, lo cogió con su brazo derecho y lo levantó clavándole las garras en el cuello. El Zrug gritaba mientras la sangre empezaba a manar de las heridas. De repente todos los que estaban en aquella cueva empezaron a mirar hacia allá y se quedaron en silencio.

- Ahora se hará lo que yo diga, ¿entendido, sucios

cobardes? Huisteis del campo de batalla como unas bestias sin cabeza y tendréis que pagar por ello. Vamos a rescatar a nuestros jefes y poco importa lo heridos que estéis, todos vosotros participaréis del rescate. Todos menos él.

Y sin dejar tiempo a nada sacó su pistola y encañonó al lagarto que se desangraba en su mano. Apretó el gatillo y la cabeza explotó regando su cara y cuerpo de sangre caliente. Por un momento toda la rabia que se acumulaba detrás de sus ojos despareció.

Nadie le había puesto al mando ni nada por el estilo, simplemente quería evitar morir obedeciendo las órdenes de cualquiera de sus estúpidos compañeros. Estaba viviendo una nueva oportunidad de demostrar a los jefes de su clan que podía ser un eficiente líder en momentos de crisis. Pero para conseguirlo sólo tenía que evitar que los Zrug que ahora mismo le miraban con asco y miedo no se amotinaran.

- Lo que vamos a hacer -Ogol intentó mirar a los ojos de todos los que estaban en aquella cueva- es volver a por nuestros jefes. Debemos sacarlos de esa prisión en la que les han metido. El Mausoleo Sibilino está a salvo fuera del planeta, pero no podemos salir de aquí sin Jrolgut.

- ¿Vas a matar a todos los que no estemos de acuerdo? -una rabiosa voz surgió del interior de la cueva.

- Podría hacerlo si quisiera, pero creo que entenderéis que es mejor morir intentando recuperar el honor de nuestros clanes, ¿no?

- No hemosss recibido ningún informe de la nave -dijo el técnico de comunicaciones-. A lo mejor sólo quieren que nosss repleguemosss y esssperemos.

- El Mausoleo Sibilino debe estar bloqueando todas las comunicaciones externas para evitar que les detecten los planeadores Tel·lus. Podemos esperar y que algunos exploradores nos encuentren o ir allí y rescatar a nuestros compañeros -durante unos segundos se hizo el silencio.

- Yo iré contigo, sí -un despiadado reptil dio un paso adelante-. No quiero seguir esperando más tiempo aquí escondido pudiendo estar ahí fuera degollando Tel·lus.

- ¿Alguien más? -Ogol abrió los brazos en gesto paternal.

Nadie respondió, y un par avanzaron. Unos minutos después los pocos Zrug que seguían en pie salían en busca de una manera de recuperar vivos a sus congéneres. Si morían en aquel planeta nadie les recordaría, pero si conseguían salir de allí con otros miembros de la expedición todos respetarían sus nombres.

O eso es lo que esperaba Ogol.

Misión Zrug

Tus compañeros Zrug deben rescatar al máximo posible de prisioneros de los Tel·lus. Empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Emboscador Zrug x2, El Mausoleo Sibilino

Misión Tel-lus

¡Un grupo de Zrug ha aparecido de repente! Captura todas las Tropas enemigas y encarcélalas. Consigue que el jugador Zrug pierda por Adaptación o destruye el Búnker Zrug para ganar la partida.

Cartas iniciales

Torre de Vigilancia, Cuartel General

Reglas especiales

- En este escenario el jugador Zrug no puede robar ni buscar en el Mazo de Ejército, con lo que al inicio de la partida roba 7 cartas del Mazo de Órdenes.
- Siempre que el jugador Zrug declare un asalto, debe elegir como objetivo un Cuartel General. Si una Tropa fuese a hacer daño en un Cuartel General, en vez de eso, el jugador Zrug roba esa misma cantidad de cartas de su Mazo de Ejército.
- No se puede elegir como objetivos de Ataques a Distancia a Tropas activadas.
- Siempre que una Tropa Zrug sea destruida se barajará de nuevo en el Mazo de Ejército del jugador Zrug, y éste perderá tantos ⬢ como tuviera la Tropa destruida.

Mazo de Ejército Zrug
1 Supervisor Blindado
13 Salamandra Metálica
3 Incursor Repentino
1 Asesino Putrefacto
2 Girador Veloz
3 Cazador Despiadado
2 Ciempiés Repentino
4 Aguijoneador de Mucosa
4 Larva Mordiente
2 Emboscador Zrug
1 Medicinas

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
3 Caverna de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
2 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Ubicación Olvidada
2 Sabiduría Anciana
2 Lugar Infestado
1 Asalto Químico
1 Búnker

Mazo de Ejército Tel-lus
3 Oficial de Campo (MR)
2 Buscador de Soles Negros (MR)
1 Guardabosque Tel·lus (MR)
2 Arquitecto Tel·lus (MR)
2 Patrulla de Planeadores (MR)
2 Oficial Táctico (MR)
2 Ingeniero de Robótica (MR)
3 Piloto de Planeador (MR)
2 Dron de Reparaciones (MR)
3 Tropas Contratadas (MR)
1 Golpe a Través de las Nubes
1 Lanzacohetes
1 Rifle de Francotirador (MR)

Mazo de Órdenes Tel-lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
3 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
2 Mina Sobreexplotada
2 Torre de Vigilancia (MR)
1 Sabiduría Anciana
1 Recuperaciones de Batalla

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Equilibra una buena ofensiva con dejar tus mejores Tropas para proteger el Búnker.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug desactivadas con 1 ⬢ o más. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug desactivadas con 1 ⬢ o más. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 7	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 8	Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug desactivadas con con 1 ⬢ o más. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra Tropas Zrug desactivadas con con 1 ⬢ o más. Si hay más de una, contra la que tenga mayor valor de Puntos de Ataque. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque al Búnker Zrug.

Resultado: Si liberas a los jefes de clan, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. ¡No dejes que te capturen!

Parte 4 - La niebla tóxica

- Unas palabras de agradecimiento hubieran sido más que suficiente -murmuró Ogol.

La nave se había detenido frente a una montaña de tres picos cubierta de espesa vegetación. Algunas aves de plumas transparentes salieron volando cuando empezaron a caminar por la selva. A lo lejos se escuchaban unos extraños sonidos.

Desde que salieran de aquella prisión Tel·lus y los jefes recuperaran el control de la misión el resto de compañeros le ignoraban. Caminaban a unos pasos de él y nunca respondían a sus palabras. Le trataban como a un ser infecto o, peor aún, como a un líder destronado. Era un paria. Nadie le iba a apoyar así que a partir de entonces tendría que estar muy pendiente de todo. En cualquier momento podría morir sin darse cuenta del peligro.

- La veta de crisssstal tiene que essstar por ahí -el explorador, un pequeño Zrug alado de seis brazos y armado con un rifle de energía, se guiaba por un trasto electrónico de largas antenas-. La ssseñal esss muy fuerte.

Cristal, eso es lo que estaban buscando en este planeta. Según Jrolgut aquí había descubierto unas pequeñas vetas en uno de sus viajes y las había dejado intactas por si las necesitaba en un futuro. Los dispositivos Zrug no eran lo suficientemente potentes como para detectar el cristal desde la órbita de un planeta, pero ya en tierra eran lo suficientemente eficientes para localizar algo con un margen mínimo de error.

- Démonosss prisssa y sssalgamos de aquí cuanto antesss -dijo el explorador-, sssegún essste cacharro está a unosss cientosss de metrosss.

La expedición avanzó en la dirección indicada y en menos de diez minutos llegaron a un claro en la selva. Allí había un pequeño cráter de cincuenta metros de diámetro y dentro un meteorito cubierto de pequeñas vetas de cristal. Los bípodes de transporte dejaron en tierra las máquinas de extracción mientras los soldados rodearon el perímetro. Ahora les tocaba a ellos hacer su trabajo.

El lagarto calló mientras extraía el cristal y lo depositaba en los recipientes de transporte. Había suficiente para reanudar la expedición, pagar a mercenarios y repartir entre la tripulación. Si conseguía que sus compañeros no lo apuñalaran por la noche aquel podría ser un buen día.

De repente un temblor sacudió la zona en la que se encontraban. El ruido que les rodeaba se silenció durante unos segundos para convertirse después en un estruendo insoportable. El ambiente se cargó de un gas pesado que les impedía respirar con comodidad.

- ¡Volvamos a la nave! -gritaron varios Zrug.

En un instante reinó el caos a su alrededor. Todos dejaron de prestar atención a aquello que no fueran ellos mismos. El joven lagarto Zrug aprovechó la oportunidad para apresar al pequeño explorador.

- Traidor -dijo mientras sus mandíbulas se desencajaban entre las manos de su asesino.

El cuerpo alado se desplomó muerto en cuanto lo soltó. Nadie le había visto. Sin pensárselo dos veces tomó las armas de energía que el cadáver llevaba en su espalda. No sabía lo que estaba ocurriendo, pero armado tendría más posibilidades de sobrevivir. Ogol empezó a correr en dirección a la nave de exploración que los había llevado hasta allí.

Junto a él empezaron a aparecer el resto de los técnicos de extracción que habían llegado con él hasta allí. Los veía correr entre los árboles con el miedo clavado en sus ojos. Se giró un segundo para ver qué causaba tanto terror y cerca del claro donde habían conseguido el cristal vio aparecer una masa tentacular que parecía arrastrar unas enormes bolsas amarillentas. De su interior surgía una nube tóxica que parecía aferrarse a cualquier objeto sólido que tocara.

- Thrigot -pensó Ogol- ¿Cómo han llegado hasta aquí?

- A todos los equipos que aún os encontráis en el planeta -una voz surgió del comunicador que llevaba junto al equipo de extracción-. Tenéis quince minutos para llegar al puesto de rescate que hemos situado cerca del centro de aterrizaje de las principales naves de exploración. Allí encontraréis protección y una manera de regresar al Mausoleo Sibilino. Cuando termine esta transmisión encontraréis el punto exacto en vuestros comunicadores.

Mientras corría hacia el punto de encuentro Ogol vio como la nube amarillenta que salía de los Thrigot había cubierto gran parte del terreno que pisaba. Algunos de sus compañeros estaban empezando a toser y a quedarse parados. La sustancia amarilla que empezaba a respirar le provocaba nauseas y convulsiones. Cerró los ojos y continuó corriendo. No sabía si llegaría con vida a la nave de rescate, pero tenía que intentarlo. Al fin y al cabo nadie iba a ayudarle en esa situación.

Misión Zrug

Tus aliados están muriendo por culpa de la niebla tóxica emitida por Bolsas Virulentas Thrigot. Vayamos a un lugar seguro con atención médica. Empieza uno de tus turnos con 30 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Misión Thrigot

Este planeta que parecía no dar más de sí de pronto se ha convertido en un lugar muy apetecible. Devoremos a estos nuevos visitantes y sigamos nuestro camino. Consigue que el jugador Zrug pierda por Abandono o por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

Ubicación Olvidada, Puesto de avanzada en Túnel

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Órdenes un Exterminar y lo sitúa en su mano.
- Una vez por turno en tu Fase de Nave, pon la primera carta de tu Mazo de Ejército en la Pila de Descarte correspondiente.
- Siempre que una Tropa vaya a tu Pila de Descarte, pierde tantos ⬢ como la Tropa tuviera.
- Siempre que ganes ⬢ contratando una Tropa, puedes elegir una Tropa de tu Pila de Descarte y barajarla en tu Mazo de Ejército. Si lo haces, gana 1 ⬢.
- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Zrug.
- El jugador Zrug no puede perder por Destrucción.
- El jugador Thrigot no puede elegir como objetivo de un asalto un Búnker.

Mazo de Ejército Zrug
2 Salamandra Metálica
4 Larva Mordiente
4 Aguijoneador de Mucosa
2 Cazador Despiadado
3 Ciempiés Repentino
3 Girador Veloz
2 Asesino Putrefacto
2 Golpe a Través de las Nubes
1 Rifle de Francotirador
1 Medicinas
1 Equipo de Barrera Pesada

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
1 Mina Sobreexplotada
1 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
3 Sabiduría Anciana
1 Asalto Químico
1 Reconstruir a los Caídos
1 Búnker

Mazo de Ejército Thrigot
1 El Bufón de la Masacre (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
3 Ala Tentacular (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
3 Babosa Esquiva (MR)
2 Promotor Sináptico
3 Come Cristales (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
2 Líder Mareante (MR)
1 Mitosis Súbita
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Mina Sobreexplotada
1 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
3 Ubicación Olvidada
2 Cuartel General
2 Torre de Comunicaciones
2 Exterminar (MR)
2 Órdenes Sinápticas (MR)
1 Sol de Cosecha (MR)

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Este escenario es bastante complicado, pues estarás al borde de perder al mismo tiempo de dos maneras diferentes. Vigila tus puntos de colonización e intenta recuperar el máximo de Tropas posibles de tu Pila de Descartes a tu Mazo de Ejército cada turno. Las Medicinas son tu mejor opción de victoria.

Resultado: Si consigues regresar a bordo del Mausoleo Sibilino, ha llegado el momento de la venganza. Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, habrás muerto, y deberás cambiar de campaña y continuar por la Parte 5 de la campaña de los Tel·lus.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. Busca en el Mazo Rival un Líder Mareante y ponlo en el campo activado.
Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. El jugador Zrug debe interceptar la mayor cantidad de Tropas posible.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas de más de 1 Punto de Ataque a la Nave Zrug.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activa-da. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. El jugador Zrug debe interceptar la mayor cantidad de Tropas posible. Busca en el Mazo Rival un Líder Mareante y ponlo en el campo activado. Busca en la Pila de Descartes del Mazo Rival un Líder Mareante y ponlo en el campo activado.
Turno 7	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 8	Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. El jugador Zrug debe interceptar la mayor cantidad de Tropas posible.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.

Parte 5 - Venganza

- ¡Nos han cogido por sorpresa! -la voz del veterano resonó en el improvisado cuartel general-. ¿Por qué vinimos aquí? ¿Eh? ¿Por qué?

- Porque yo lo dije -Jrolgut se levantó de su asiento y clavó su mirada en la del veterano-. Y creo que no eres nadie para discutir mis decisiones.

- ¡Claro que soy alguien! ¡Soy…!

- ¡Nadie! -le interrumpió el jefe-. No te despedazo aquí porque alguno de los miembros de tu clan podrían decidir huir y ahora mismo os necesitamos a todos -el silencio llegó al cónclave Zrug-. Sabes que podría despedazarte aquí mismo y que nadie te protegería así que vuelve a tu sitio e intenta serle útil a tu pueblo -otra vez el silencio-. Bien, tenemos serios problemas. Desde que nos hicimos con el cañón de los Tel·lus somos oficialmente renegados. Nadie va a ayudarnos desde Zrag'L-adar de manera oficial así que necesitamos el cristal que hay en este planeta para poder escapar definitivamente de los Tel·lus.

- Antesss tendremosss que desssacernos de losss Thrigot, ¿no? -preguntó el heredero de Dr'Kik en el clan-. Al menosss para sssalir de aquí.

- Eso está controlado -Jrolgut ni siquiera le miró. El pequeño Zrug estaba ahí por una especie de respeto ancestral que irritaba al líder-. Lo que tenemos que hacer ahora es conseguir el cristal suficiente para salir de este sector de la galaxia y llegar a un lugar seguro.

Mientras Jrolgut enumeraba las partes de su plan Ogol decidió salir de aquel centro de mando portátil. El cielo del planeta estaba cubierto totalmente de las espesas nubes verdes del Ragnarok Thrigot y de ellas surgían gigantescos tentáculos morados. Mientras caminaba por el campamento vio como varias naves de exploración aterrizaban transportando los cuerpos malheridos de algunos Zrug. Las bolsas virulentas Thrigot habían causado grandes estragos en el primer momento del combate.

Al cruzarse con algunos de sus compañeros veía como buscaban el gatillo de sus armas láser y le miraban de reojo. En los últimos días no había hecho demasiados amigos entre la tripulación del Mausoleo Sibilino. Pero seguía con vida y algunos de sus superiores habían empezado a utilizar su nombre en voz alta.

Caminó hasta llegar al silo que habían instalado en una inmensa explanada. Decenas de soldados llegaban con los vehículos de transporte del interior del planeta y depositaban el cristal que habían conseguido cerca de las compuertas de entrada. Algunos de los vehículos llegaban con claras señales de haber estado presentes en un encarnizado combate. Junto al cristal algunas veces los transportes también depositaban los cuerpos mutilados de los Zrug medio devorados por los Thrigot. Ogol no entendía el porqué de ese esfuerzo. Si estaban muertos que los dejaran allí, en mitad del campo de batalla.

- ¡Ogol! -uno de los miembros más jóvenes de su clan apareció corriendo-. Jrolgut te espera en el cuartel general. Quiere vernos a todos.

- ¿Han terminado ya la reunión?

- Sí, hace un instante, parece que vamos a tener algo de ayuda -una sonrisa apareció entre sus afilados dientes.

Mientras regresaban junto a Jrolgut se escucharon varias explosiones acompañadas de los gritos desgarradores de los Thrigot a unos cientos de metros de la base. Ogol ni siquiera se giró para comprobar que estaba pasando. Jrolgut había pedido que le llamaran personalmente. Esa era una buena señal y poco le importaba a él lo que pudiera estar pasando a su alrededor.

Cuando llegaron el jefe ya estaba hablando con otros Zrug corpulentos.

- Debemos ganar tiempo -Jrolgut sonrió a Ogol al verlo entrar-. Esa es nuestra única misión. Si sacamos el cristal del planeta podremos acabar con esos Thrigot y salir de este sistema.

- ¿Y qué vamos a hacer nosotros?

- Luchar, proteger este campamento. Desde que hemos empezado a acumular cristal en el silo esas cosas han empezado a venir hacia aquí.

- Si desde Zrag'L-adar no van a ayudarnos -la voz de Ogol sonaba tan firme como la del líder-. ¿A qué estamos esperando exactamente?

Mientras terminaba su pregunta un atronador zumbido hizo que todos levantaran la cabeza. Salieron del centro de mando y levantaron la cabeza hacia las espesas nubes Thrigot. De ellas surgía el ruido que cada vez se hacía más fuerte y penetrante.

De repente entre las nubes empezó hacerse visible una inmensa estructura metálica. Sus afiladas paredes atravesaron la atmósfera intoxicada por los Thrigot y se detuvo flotando en el aire. Los motores internos de aquella gigantesca máquina de destrucción empezaron a resonar. Aún quedaba un tiempo para que la perforadora planetaria estuviera a pleno funcionamiento. Ogol comprendió qué es lo que iban a hacer con los Thrigot y porqué tenían que ganar tiempo.

Misión Zrug

Han llegado los refuerzos. Hay que enfrentarse a los Thrigot en su propio terreno, robándoles el Cristal y destruyéndolos con el planeta. La venganza más dulce es la cruel. Acumula 60 o más en el Silo de Recursos y después empieza uno de tus turnos con 20 o más en la Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Misión Thrigot

No hay descanso. Los Zrug han decidido que quieren ser víctimas de nuestro inmenso poder y se han lanzado de cabeza contra su propio final. Demostrémos quién es la mayor y más letal amenaza. Destruye el Silo de recursos Zrug o consigue que el jugador Zrug pierda por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Zrug busca en su Mazo de Órdenes la Perforadora Planetaria y la sitúa en la Zona Desvanecida.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Zrug busca en su Mazo de Ejército 2 Aguijoneador de Mucosa, 2 Incursor Oculto y 3 Tropas Contratadas y los sitúa en la Zona Desvanecida.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Zrug busca en su Mazo de Órdenes un Silo de Recursos y lo sitúa en su mano.
- En este escenario el jugador Zrug debe cumplir dos requisitos para ganar. Primero debe empezar con 60 o más en un Silo uno de sus turnos. Entonces ese jugador retira el silo del campo y lo sustituye por una Perforadora Planetaria de la Zona Desvanecida. Además, baraja la pila de descartes de su Mazo de Ejército en su Mazo de Ejército. A partir de ahora, si comienza uno de sus turnos con 20 o más en la Perforadora Planetaria, gana la partida.
- El jugador Zrug juega con la primera carta de su Mazo de Ejército revelada. Una vez por turno en su fase de nave, si la primera carta de su Mazo de Ejército es una Tropa, éste pierde tantos como la Tropa tenga.
- El jugador Zrug no puede ganar contratando Tropas.
- El jugador Thrigot no puede perder por Destrucción.

Mazo de Ejército Zrug
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Salamandra Metálica
3 Prospector Deshilvanado
2 Escupeodio
3 Asesino Putrefacto
3 Girador Veloz
3 Cazador Despiadado
4 Aguijoneador de Mucosa
2 Incursor Oculto
3 Tropas Contratadas
2 Jet Pack Oxidado
3 Movimiento Frenético
2 Revolver en la Basura
1 Rifle de Francotirador
1 Cañón de Plasma
1 Medicinas

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
2 Mina Sobreexplotada
2 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
1 El Mercado Negro de Zrag'l-adar
2 Nueva Maquinaria
1 Asalto Químico
1 Reconstruir a los Caídos
1 Silo de Recursos
1 Perforadora Planetaria

Mazo de Ejército Thrigot
2 Lanza Ácido
2 Líder Mareante (MR)
3 Arquero de las Profundidades
2 Promotor Sináptico
3 Ala Tentacular (MR)
1 El Bufón de la Masacre (MR)
3 Excavador Horrendo (MR)
2 Acosador Primitivo (MR)
3 Segador Abismal (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
3 Babosa Esquiva (MR)
2 Come Cristales (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
3 Ubicación Olvidada
3 Cuartel General
2 Sabiduría Anciana
2 Exterminar
1 Sol de Cosecha
3 Órdenes Sinápticas
2 Lugar Infestado

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★★★

Consejos: Estás frente al que posiblemente sea el Escenario más complejo al que un capitán se puede enfrentar. Ten cuidado con los asaltos en masa de los Thrigot, pueden ser devastadores. Deja siempre varias Tropas preparadas para hacer frente al Bufón de la Masacre y recuerda que una buena defensa es un buen ataque. ¡A por todas!

Mazo Rival	
Turno 1,2,3	No ocurre nada.
Turno 4	El jugador Zrug sitúa en el campo 2 Incursor Oculto desde la Zona Desvanecida. Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. Busca en el Mazo Rival al Bufón de la Masacre y ponlo en el campo activado.
Turno 6	Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el cam-po desactivadas. Activa al Bufón de la Masacre y todos los Grado Alfa que haya en el campo. El jugador Zrug sitúa en el campo 2 Aguijoneador de Mucosa des-de la Zona Desvanecida. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Baraja la pila de descartes del Mazo Rival en el Mazo Rival. Baraja la pila de descartes del Mazo de Ejército del jugador Zrug en el Mazo de Ejército del jugador Zrug.
Turno 7	El jugador Zrug busca en su Mazo de Ejército las Medicinas y las anexa a una de sus Tropas. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug. Activa al Bufón de la Masacre. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug.
Turno 8	El jugador Zrug sitúa en el campo 3 Tropas Contratadas desde la Zona Desvanecida. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug. Activa al Bufón de la Masacre. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug. Activa todas las Tropas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug.
Turno 10	Baraja la pila de descartes del Mazo Rival en el Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 11 y en adelante	Si el jugador Zrug no controla ni el Silo de Recursos ni la Perfora-dora Planetaria, pierde la partida. Baraja la pila de descartes del Mazo de Ejército del jugador Zrug en el Mazo de Ejército del jugador Zrug. Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Zrug o a la Perforadora Planetaria Zrug.

Resultado: ¡Enhorabuena, has terminado la campaña Zrug! Sigue leyendo en la página siguiente para saber qué es lo que está por suceder...

Un cambio de aires

El Mausoleo Sibilino activó el protocolo de aterrizaje cuando atravesó la atmósfera de Zrag'L-adar. La estructura de la nave tembló mientras descendía hasta el nuevo puerto galáctico que habían construido en las afueras de la capital. Los árboles se estremecieron y los insectos gigantes de los pantanos más próximos se escondieron en sus guaridas. Era la primera vez que una nave de ese tamaño aterrizaba allí.

La tripulación fue saliendo poco a poco a través de los ascensores. Todos estaban contentos de haber llegado vivos hasta allí. Muchos salían gritando y riéndose, algunos disparaban al cielo en señal de celebración, la mayoría simplemente caminaba hacia la ciudad en busca de algún bar o tugurio en el que pasar la noche. Desde que terminaron la construcción de la nave todo habían sido batallas y sufrimiento y hasta los Zrug necesitaban de vez en algo de diversión alejada de la violencia y la destrucción.

Ogol fue uno de los últimos en descender a tierra. Cuando subió al ascensor en la nave solo quedaban los técnicos de reparación y limpieza que estaban dejándola a punto para el siguiente viaje. Nadie le miró, nadie le saludó, nadie le felicitó por lo que había hecho. Después de todo seguía estando solo.

- Tú -Ogol tomó a un pequeño Zrug de mirada esquiva del cuello-. ¿Dónde puedo ir a dormir?

- ¿Perdón? -el operario de limpieza se libró de su presa con sorprendente facilidad-. ¿Estabas diciéndome que "por favor" te dijera algo?

- No creo que tenga que usar esas palabras contigo, eres escoria.

- Me da a mí que sí -el Zrug le dio la espalda y siguió con su trabajo-. Todos te conocen, Ogol, aquí no vas a intimidar a nadie. No estamos en mitad de un planeta desconocido, si te atreves a cortarme la cabeza serás juzgado -el pequeño ser se giró para mirar a Ogol una última vez antes de entrar a uno de los cuartos cercanos-. Bienvenido de nuevo a la civilización.

Ogol apretó los puños y la mandíbula y sintió como la ira se extendía por todo su cuerpo de nuevo. La violencia incontrolable fue inundando sus sentidos y llenó sus ojos de confusas imágenes marcadas por la sangre.

Respiró.

Respiró de nuevo.

Abrió los ojos.

Seguía junto a la puerta de unos de los ascensores de salida del Mausoleo Sibilino, la nave que había ayudado a construir y por la que sentía algo parecido al cariño. Dio un par de pasos hacia delante.

Mientras la plataforma le llevaba a tierra contempló a través de los cristales del ascensor la silueta entrecortada de la nave, sus aristas marcadas por el combate y la parte frontal que recordaba a cualquiera que la viera que aquella era una nave Zrug, la más poderosa de todas.

Al final del puerto espacial esperaban varios vehículos autopilotados que permitían viajar hasta una de las entradas de la capital. Ogol introdujo su tarjeta de identificación y comprobó como en las últimas semanas había ganado suficiente cristal para vivir con tranquilidad un tiempo. Se acomodó en el asiento y escuchó como se encendían los motores.

El vehículo se detuvo junto a unos edificios de diez alturas que tenían pinta de ser algún tipo de centro burocrático para aquellos que llegaban hasta allí. Al bajar del vehículo un par de controladores robóticos lo escanearon y le dieron la bienvenida.

- A tan solo unas manzanas de aquí podrá encontrar algo de diversión y descanso -dijo uno de ellos cuando terminó el reconocimiento-. Después de su viaje tal vez quiera olvidarlo todo durante un tiempo. Si quiere puedo cargar en su dispositivo la ubicación de varios de los lugares más populares de la ciudad.

- No quiero ir a esos sitios -Ogol caminó hacia el interior de la ciudad-. Sé perfectamente a donde quiero ir.

Atravesó calles repletas de compañeros de viaje y estúpidos lagartos que aprovechaban el jolgorio de los navegantes para unirse a una fiesta que no acabaría hasta el día siguiente. Dentro de unas horas comenzarían los disparos y asesinatos, pero hasta entonces los licores de Zrag'L-adar permitirían que centenares de Zrug creyeran que la vida podía ser menos cruel de lo que era.

Los edificios que iba dejando atrás eran una amalgama de toscas construcciones y tecnología robada a otras civilizaciones. Algunos se alzaban hasta donde llegaba la vista reflejando en sus paredes el abrasador cielo que regaba aquel día, otros apenas tenían dos alturas y en sus paredes colgaban carteles holográficos ofreciendo casi cualquier tipo de servicio.

En una de las plazas notó el olor condensado de la civilización Zrug. Aquellas criaturas eran sus hermanos, parte de su sangre, pero cuando Ogol los miraba uno

a uno solo veía un amasijo estúpido de escamas y músculos.

Poco a poco las calles se volvieron menos transitadas. Los edificios mostraban una perfección arquitectónica que contrastaba con los que había visto unos minutos antes. De repente sólo vio por la calle algún insectoide que transportaba comida de un lugar a otro y varios aerodeslizadores en los que viajaban algunos Zrug perfectamente vestidos. Estaba casi en el centro de la ciudad.

Frente a él estaba el palacio de Dugost. Jrolgut les había hablado durante la construcción de la nave de sus pasillos y del inmenso foso escalonado en el que los había reunido. Decía que en aquellas paredes vivían las hembras más hermosas que se podían encontrar entre los Zrug. Allí dentro todo parecía ser belleza y calma.

Ogol ansiaba conocer esas sensaciones, deseaba con todo su cuerpo alejar durante un instante el odio que le impulsaba a matar y a disfrutar de la violencia. Sabía que aquella tranquilidad blanca que aparecía en sus pensamientos cada vez que descuartizaba a alguno de sus enemigos podía ser algo permanente, que su vida podía ser de otra manera.

Miró de nuevo el palacio.

Inspiró el aire de Zrag'L-adar.

Levantó la cabeza hacia el cielo.

Anochecía.

Si no quería convertirse en una pieza de entrenamiento de los asesinos que vivían en la ciudad debía volver hasta una de las zonas más concurridas. Atravesó las calles que había recorrido buscando de nuevo el ruido agobiante del resto de Zrug.

Esa noche debía controlarse, estaba solo y cualquier banda de borrachos podría acabar con su historia. Debía recordar el ruido blanco, la tranquilidad que había visto en los muros del palacio de Dugost. Eso podría mantenerlo con vida unos días más.

Él era un Zrug, uno de los más fuertes desde su punto de vista, y se acabaría demostrando. Pero para ello tendría que aprender y mostrarle al universo en quién se había convertido.

Aceleró el paso con la convicción de que una nueva vida le esperaba más allá de lo que hasta ahora había conocido. Una vida repleta de victorias y reconocimiento, una vida que pasaría de forma inexorable por la lucha y el combate.

La hora del despertar

Las instalaciones de la PEC mostraban el habitual ajetreo de un día de trabajo. Esa mañana había llegado un cargamento de cristal de una de las colonias más alejadas de la galaxia y los mineros y pilotos revoloteaban por las oficinas dejando a punto sus papeles, entregando los informes y aclarando a sus supervisores ciertos incidentes que habían ocurrido durante la misión.

Calho no recordaba cuanto tiempo llevaba viviendo entre los Tel·lus pero seguía sin entender la manera en la que expresaban sus sentimientos. El inconstante torrente de sensaciones le provocaba pequeños cambios en su constante calma interior. Era como si esos seres pudieran soltar poco a poco todo el amor, la ira, la incertidumbre o el odio que acumulaban. Cada vez que los veía sonreír o enfadarse era como observar una grieta en un tanque por la que se filtraban gotas de agua. Los Calhum tenían una manera muy distinta de gestionar los sentimientos.

Atravesó el grupo de mineros y caminó hasta los pisos superiores del edificio de oficinas. Decenas de ascensores surcaban las grandes paredes acristaladas que daban a los jardines centrales del complejo. Allí abajo se exponían algunas de las primeras naves de la compañía entre árboles y decenas de aves exóticas. Cuando iba a entrar en la sala que la familia Pike le tenía reservada para que pudiera meditar y entrenarse a lo largo de las jornadas de trabajo el comunicador que llevaba integrado en el brazo empezó a sonar. La comunicación holográfica se activó y frente a él surgió el busto de uno de los técnicos de los hangares principales.

- ¿Señor Calho? -la voz del Tel·lus sonaba ligeramente entrecortada-. ¿Puede atenderme un minuto?

- Claro.

- Nos pidió que le avisáramos de la llegada del señor Pike a los hangares. Está fijada para dentro de diez minutos. Siento no haberle confirmado antes, pero hasta ahora no habían indicado una hora oficial.

- No hay ningún problema. Voy para allá.

Cortó la comunicación y descendió a los niveles inferiores. Allí tomó el desvío entre edificios y llegó a la entrada principal de los hangares. Había una fila en la

que los trabajadores esperaban su turno para entrar, la rodeó y entró por una puerta lateral. Frente a él se abrían una serie de pasillos gigantescos en los que estaban atracadas las naves de la compañía. Calho se sentó en uno de los asientos móviles y durante cinco minutos atravesó un mar de la tecnología Tel·lus más avanzada.

El asiento se detuvo frente a un pasillo que parecía un hervidero de gente. La nave acababa de aterrizar y todo el mundo estaba desembarcando. Calho buscó a Zerce J. Pike entre la multitud y después de unos segundos lo encontró.

Caminaba solo, acompañado de un dron de transporte que cargaba un único arcón metálico.

- Señor Pike… -dijo Calho.

- No sabía que ahora también tenías que venir a recibirme después de un viaje.

- Sé que trata de sonar insultante, pero debería saber ya que eso no sirve conmigo.

- Me siento mucho mejor cuando lo hago.

- Señor, hemos de hablar.

- Mira Calho, vengo de luchar contra un Ragnarok Thrigot. Muchas de estas personas han perdido a su gente, no estoy para que mi padre me cuente historias a través de ti.

- Debemos hablar de su padre. Es urgente.

Zerce miró al Calhum y comprobó que no mentía. Su pétreo rostro mostraba algo parecido a la urgencia.

- ¿Qué es lo que pasa?

- Su padre está ahora reunido, ¿sabe para qué?

- Sí, quiere vendernos.

- Realmente no, quiere vender parte de la compañía.

- ¿Cuál es el problema?

- En un principio ninguno. ¿Está usted de acuerdo?

- No es algo en lo que pueda tomar ningún tipo de decisión, la compañía es suya. Yo simplemente heredaré lo que me deje.

- Sabe que su abuelo…

- Calho, en serio -volvió a interrumpirle Zerce-, basta de historias de mi abuelo. Le conociste, hicisteis cosas muy grandes juntos, se murió y pasaste a estar con mi padre.

- No voy a invertir tiempo en una conversación que no tiene relevancia en este momento. Su padre se está equivocando con esa negociación.

- Pues ve y díselo.

- ¿Serviría para algo?

- ¿Está sirviendo para algo que hables conmigo?

- Espero que sí, porque su padre está negociando con la gente equivocada y no lo sabe.

- Lo equivocado no es con quien está negociado, Calho, la equivocación es fragmentar la empresa en dos partes. Mira, no voy a perder más tiempo contigo y tus ideas. Quiero ver a mi padre porque he de gritarle durante un buen rato.

Zerce J. Pike continuó caminando hasta el final del hangar. Calho se quedó pensativo entre la multitud. Si el heredero de la PEC no quería escuchar que su compañía iban a comprarla los Nixzit tendría que dar un paso más allá. Había llegado la hora de hablar con su Señora, el tiempo del despertar de los Calhum tenía que empezar.

Parte 1 - Obediencia ciega

Los colores de la superficie de Calhum se mezclaban sin llegar a definir fronteras entre ellos. Desde la órbita del planeta todo parecía formar parte de un mismo torrente multicolor. Calho sabía bien que no era así, que allá abajo los enormes desiertos de piedras y rocas se sucedían sin llegar a mezclarse. Habían pasado muchas décadas desde que los vio por última vez, pero sabía que era así. Nada cambiaba en tan poco tiempo.

La nave de la PEC seguía en órbita esperando alguna noticia. Calho volvió a su sitio, se sentó y consultó las últimas comunicaciones con su pueblo. Les habían autorizado a acercarse hasta esa distancia del planeta, pero estaba seguro que no iría mucho más allá. Nadie en la galaxia había aterrizado en Calhum desde hacía sesenta años, la Sagrada Señora Calhum había alzado barreras diplomáticas sin dar motivos y sólo aquellos que como él estaban cumpliendo una misión obtuvieron autorización para abandonar el planeta.

Sesenta años.

Su rostro y sus manos casi no habían notado el paso del tiempo. Sus ideas sí. Y eso iba a ser un problema.

- Señor, Calho, seguimos sin recibir confirmación desde el planeta -el oficial de comunicaciones estaba pendiente de cualquier cambio.

- No creo que vayan a decir nada.

- Pero, está usted aquí, ¿no se supone que al menos merece algo de atención?

- No importa lo que me merezca, lo único que importa es lo que es. El bloqueo diplomático aún no se ha levantado y esta es una nave Tel·lus. Nadie va a contactar con nosotros.

- ¿Y qué es lo que vamos a hacer, señor?

- La única cosa que podemos hacer, saltarnos la diplomacia.

Unos segundos después los motores del transporte de la PEC se encendieron y la nave comenzó a descender. La atmósfera de Calhum era densa y pesada como si en ella hubiera partículas de metal en suspensión. Mientras la atravesaban comenzaron a escuchar un ruido que parecía lluvia golpeando una fina superficie de metal. Los instrumentos eléctricos parpadearon durante unos segundos y las luces de emergencia les indicaron que algo no estaba yendo según lo previsto.

Casi todas las miradas buscaron a Calho.

- No os preocupéis, es normal. Esta nave no está preparada para entrar y salir de nuestra atmósfera. No debe de haber ningún problema técnico. Tal vez haya que limpiar algunas partes, pero nada importante -no sabía si las palabras habían tranquilizado a alguien. Esperaba que así fuera.

Buscaron un antiguo poblado resguardado entre una zona montañosa para aterrizar. Si los mapas Calhum no habían cambiado mucho en estos años en aquella región no habría ningún asentamiento y probablemente, tampoco eremitas. Estaban muy lejos de la capital y en el punto equidistante entre dos de

los círculos menos habitados. En aquellas regiones sólo vivían bestias de arena y aquellos que no podían controlar la furia Erutan que crecía en su interior.

Calho y dos soldados de la PEC bajaron de la nave. El aire cargado de tierra les golpeó en la cara. El Calhum no pareció inmutarse, los Tel·lus bajaron las viseras de sus cascos.

- ¿Esto que estamos haciendo no se considera un movimiento hostil? -preguntó uno de los dos soldados.

- No se considera, lo es. Nadie debería entrar a este planeta sin una orden de la Sagrada Señora Calhum.

- ¿Y por qué lo estamos haciendo?

- Porque tengo órdenes que cumplir.

- ¿De quién?

- De la Sagrada Señora Calhum.

Anduvieron unos cientos de metros y buscaron un sitio desde el que tener la mejor visión posible. Ya habían tenido bastante suerte de haber aterrizado sin ser detectados como para activar los drones de reconocimiento.

Durante unos minutos buscaron con los prismáticos algún tipo de señal que pudiera poner en peligro su misión. No vieron nada. Comprobaron el punto exacto del planeta en el que estaban, registraron los datos y trazaron una ruta hasta la capital. Después de aquello volvieron a la nave.

Cuando llegaron vieron un grupo de soldados con las armas desenfundadas apuntando a tres Calhum. Comparados con Calho eran muy grandes y musculosos. Vestían túnicas y en sus cuellos y brazos colgaban abalorios de cristal.

- Señor… -los soldados que lo acompañaban parecían asustados.

- Se quiénes son. Vamos a tener problemas.

Caminaron hasta la base de la nave. Los soldados dejaron pasar a Calho, que se puso frente a los tres Calhum.

- Veo que has regresado -dijo el más pequeño con un frío tono de voz-. Muchos esperaban tu retorno.

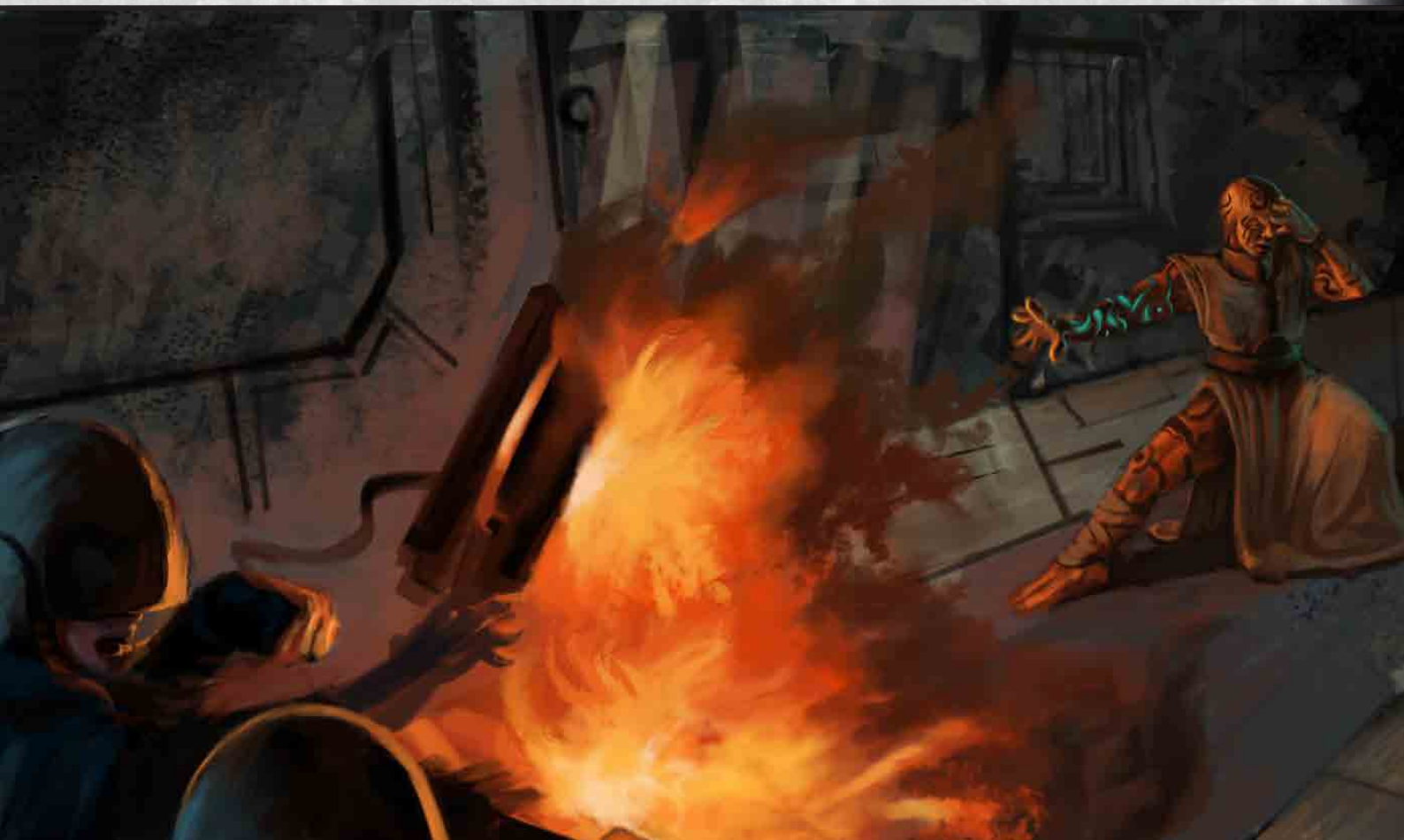
- Pero vosotros no vosotros, ¿verdad? -Calho extendió los brazos mostrando que no escondía ninguna intención-. Estoy aquí porque la Señora me lo pidió.

- La Señora clausuró este planeta después de que los traidores fuerais expulsados. Nadie debe entrar o salir.

- Discutiremos las órdenes en otro momento. Sólo pido hablar con ella. Tengo información muy valiosa que entregar, una que ella misma pidió que consiguiera.

- Hay algo que no has entendido, traidor. Estamos aquí para acabar con vosotros, para evitar que la contaminación que traéis de fuera acabe con nuestra sociedad. No hay lugar para el diálogo. Y menos para vosotros.

Calho cerró los puños. Ya había luchado contra aquellos fanáticos y les había derrotado, aunque habían pasado más de cincuenta años desde el enfrentamiento. Esperaba que no fuera demasiado tiempo.



Misión Calhum

La reunión entre el traidor Calhum y la Señora no debe suceder jamás, no es digno de estar en su presencia. Encuentra y destruye las tres Tropas Contratadas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Filo de Piedra

Misión Tel·lus

Entregar la información es prioritario. Ocupa al menos ocho Edificios usando al menos en uno de ellos una Tropa Contratada o consigue que el jugador Calhum pierda por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Primer Asentamiento

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Tel·lus busca en su Mazo de Órdenes dos Tropas Contratadas y las sitúa en su mano.
- Siempre que el jugador Tel·lus contrate o soborne una Tropa, deberá ponerla boca abajo sin revelarla bajo uno de sus Edificios.
- Siempre que el jugador Calhum asalte lo hará contra cualquier Edificio del jugador Tel·lus. Si un Edificio fuera a ser dañado, el jugador Calhum elegirá una de las Tropas situadas boca abajo bajo el Edificio para que reciba el daño.
- Siempre que una Tropa con Símbolo de Facción que controle el jugador Tel·lus sea destruida, el jugador Calhum pierde tantos ⬢ como ⬢ tuviera esa Tropa.
- Ambos jugadores comparten Mazo de Órdenes, tanto en el Modo Campaña en Solitario como en el Modo Campaña Cooperativa.
- Sáltate la Fase de Asalto y la Fase de Ataque a Distancia del jugador Tel·lus.
- Los jugadores no pueden perder por Destrucción.
- Si un jugador ha de robar una carta del Mazo de Órdenes y no puede, la partida finaliza. Entonces, el jugador Tel·lus deberá poner boca arriba todas las cartas de Tropa que queden bajo sus Edificios. Si pone boca arriba una o más Tropas Contratadas, gana la partida. En caso contrario, el jugador Calhum gana la partida.

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Intrépido Letal
3 Cosechador Estático
3 Novicio de la Senda del Fuego
3 Blindado Justo
3 Rompe Muros
1 Guardián Silencioso
3 Maníaco Furioso
2 Místico Desestabilizante
1 Ermitaño Inspirador

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Soldado Novato (MR)
3 Buscador de Soles Negros (MR)
2 Arquitecto Tel·lus (MR)
2 Guardabosque Tel·lus (MR)
3 Tropas Contratadas (MR)
3 Alquimista Siniestro (MR)
3 Bruto Imparable (MR)
1 Calho, Mentor Calhum (MR)
2 Intolerante Furioso (MR)
3 Nativos Extraterrestres (MR)

Mazo de Órdenes	
6 Gran Caverna de Cristal	3 Cuartel General
4 Primer Asentamiento	3 Templo en una Caverna
2 Túneles del Metro	1 Búnker
3 Caverna de Cristal	

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★☆☆☆☆

Consejos: Intenta asaltar la mayor cantidad de Edificios diferentes posibles. De esa manera, evitarás que las Tropas Contratadas se queden boca abajo.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del mazo de Órdenes, ponla en el campo activada y sitúa bajo ella dos Tropas boca abajo (sin mostrarlas) del Mazo Rival.
Turno 2	Revela la primera carta del mazo de Órdenes común, ponla en el campo activada y sitúa bajo ella dos Tropas boca abajo (sin mostrarlas) del Mazo Rival.
Turno 3	Pon en la Pila de Descartes la primera carta del Mazo de Órdenes.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo de Órdenes, ponlas en el campo activadas y sitúa bajo cada una de ellas dos Tropas boca abajo (sin mostrarlas) del Mazo Rival.
Turno 5	Revela la primera carta del mazo de Órdenes, ponla en el campo activada y sitúa bajo ella dos Tropas boca abajo (sin mostrarlas) del Mazo Rival.
Turno 6	Sitúa bajo un Edificio dos Tropas boca arriba del Mazo Rival. Sitúa bajo otro Edificio una Tropa boca abajo del Mazo Rival.
Turno 7	Sitúa bajo un Edificio una Tropa boca arriba del Mazo Rival. Sitúa bajo otro Edificio una Tropa boca abajo del Mazo Rival.
Turno 8	Pon en la Pila de Descartes las dos primeras cartas del mazo de Órdenes. Sitúa bajo un Edificio dos Tropas boca arriba del Mazo Rival. Sitúa bajo otro Edificio dos Tropas boca abajo del Mazo Rival.
Turno 9	Revela la primera carta del mazo de Órdenes, ponla en el campo activada y sitúa bajo ella dos Tropas boca abajo (sin mostrarlas) del Mazo Rival.
Turno 10 y en adelante	Sitúa bajo un Edificio una Tropa boca abajo del Mazo Rival Pon boca arriba todas las Tropas boca abajo del Mazo Rival. Si pones boca arriba una o más Tropas Contratadas, el jugador Calhum pierde la partida. Si se ponen boca arriba todas las cartas y ninguna es una Tropa Contratada, el jugador Calhum gana la partida.

Resultado: Si consigues que el mensaje sea entregado a la Sagrada Señora Calhum, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. ¿Estabas realmente del lado correcto? ¡Descúbrelo en la siguiente página!

Parte 2 - Reconquista planetaria

El sonido de las pisadas retumbó en las altas paredes lisas del palacio. La túnica del maestro de la senda del fuego iba dejando a su paso un rastro de fina arena. La puerta de la sala principal estaba protegida por dos inmensos constructos de piedra en cuyo corazón latía una esfera perfecta de cristal. El maestro levantó las manos, se concentró y dejó que las líneas de su cuerpo brillaran ligeramente. Acto seguido los dos guardianes se desplazaron unos pasos hacia el lado y le dejaron pasar.

La sala de la Señora estaba rodeada por las gradas en las que representantes de los ciento veintiocho círculos Calhum se sentaban para debatir los asuntos que necesitaban una respuesta común. Al final estaba Ella, sentada de rodillas frente a una mesa tallada de una sola pieza, con la cabeza cubierta por una capucha de una pieza de ropa que le llegaba hasta la cintura.

El maestro de la senda del fuego caminó hasta llegar hasta donde ella reposaba.

- Si vienes a hablarme de la venida del traidor, maestro, perdéis el tiempo. Mis problemas con él ya han sido solucionados.

- Dicen que llegó hasta aquí, Señora.

- Lo hizo, y después se marchó. Tenía que darme cierta información.

- Información que puede ser una trampa. Llevamos más de cincuenta años sin saber nada de ellos. Usted misma los expulsó de nuestro pueblo.

- No debería aferrarse de esa manera a la historia, maestro. Hay veces que el tiempo erosiona la piedra y deja a la vista nuevas imágenes.

- ¡Lucharon contra nosotros!

- Por lo que tengo entendido trataron de evitar la lucha que vosotros propusisteis. Un combate que yo nunca habría autorizado, por cierto.

- Al expulsarles les negasteis la descendencia, les despojasteis de todo.

- Pero eso no significa que autorizara cazarlos como a animales salvajes.

- Señora…

- Aprecio vuestro esfuerzo por mantener vivas las tradiciones de nuestro pueblo. Pero en este caso os habéis excedido -la Sagrada Señora Calhum se puso de pie-. Aun así, no estoy enojada. Tratasteis de hacer lo correcto con la información que disponíais. ¿Conocéis el Dolmen de Acero?

- Claro, visité en más de una ocasión las labores de construcción.

- Pues acaba de salir del planeta -el maestro no pudo evitar que sus ojos reflejaran la sorpresa que la noticia le había causado-. Está viajando a uno de los pequeños planetas de nuestro sistema. Justo antes de que ordenara el silencio diplomático guardamos en él grandes cantidades de cristal.

- ¿Significa esto…?

- ¿Qué hemos levantado el bloqueo? No oficialmente. Pero lo haremos pronto -la Sagrada Señora le indicó que le siguiera-. Calho nos ha permitido conocer los cambios que han ocurrido en la galaxia en los últimos años. Y debemos prepararnos para ellos.

- ¿Guerra? -preguntó el maestro mientras empezaron a descender por unas angostas escaleras.

- Probablemente.

Llegaron a una sala abovedada. Las paredes estaban hechas con finas capas de piedra translúcida. La Sagrada Señora levantó los brazos y activó las pulseras de cristal que decoraban sus muñecas. En ese momento las capas de piedra se iluminaron y en ellas empezaron a surgir numerosas imágenes de toda la galaxia. El interior de un Ragnarok Thrigot, un mercado Zrug, los mares helados de un planeta deshabitado, una mina de extracción Tel·lus. Estaban recibiendo señales de decenas de emplazamientos estratégicos.

- ¿No les echáis de menos?

- ¿A ellos? -dijo el maestro señalando a los Thrigot.

- A todos.

- Realmente no, mi Señora.

- Pues yo sí. Ha llegado el momento de volver a salir ahí fuera y exigir lo que es nuestro. Cumpliremos nuestros pactos, lucharemos junto a nuestros aliados y volveremos a ser respetados.

- ¿Contra quién vamos a luchar?

La Sagrada Señora señaló la pantalla que emitía las imágenes que llegaban del Dolmen de Acero. En ellas se podía ver como la nave había aterrizado en un planeta y estaba siendo atacada por un grupo pirata Zrug. Mucho había cambiado la galaxia en estos años como para que los Zrug se acercaran tanto a Calhum.

La Sagrada Señora sonrió, parecía que llevaba tiempo esperando esto.

Misión Calhum

Hay que recuperar los recursos del planeta a toda costa. Los Zrug deben ser rechazados rápidamente. Empieza uno de tus turnos con 40 ⬢ o más en un Silo de Recursos para ganar la partida.

Misión Zrug

¡Noss roban nuessstro Cristal robado! Destruye dos Silos de Recursos o empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en la Zona de Colonización y un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos, El Dolmen de Acero

Cartas iniciales

Búnker, Habitación de Incubación

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Calhum.
- El jugador Zrug empieza con 0 ⬢ en su Zona de Colonización.
- Siempre que una Tropa Zrug sea destruida, todos los Silos de Recursos ganan 1 ⬢.
- Siempre que una Tropa Calhum sea destruida, el jugador Zrug elige un Edificio, y su controlador se salta la próxima Fase de Activación del Edificio elegido.

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Alquimista Siniestro
3 Novicio de la Senda del Fuego
3 Blindado Justo
2 Místico Desestabilizante
1 Ermitaño Inspirador
1 Maestro de la Senda del Fuego
1 Guardián Silencioso
3 Bruto Imparable
3 Seguir la Senda del Fuego
2 Melodía de Guerra

Mazo de Órdenes Calhum
3 Templo en una Caverna
2 Silo de Recursos
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
1 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
3 Caverna de Cristal
2 La Defensa Inquebrantable

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
1 Dugost, el Zrag'Gruunt (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)
3 Prospector Deshilvanado (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
1 Eclosión de los Huevos

Mazo de Órdenes Zrug
3 Habitación de Incubación
2 Bunker (MR)
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Sabiduría Anciana
2 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
1 Veta Aislada
2 Torre de Comunicaciones
1 Asalto Químico
2 Lugar Infestado

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Destruye las Tropas Zrug que generen más ⬢. Así si la partida se alarga evitarás perder por Colonización.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como generen las Tropas reveladas.
Turno 2	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival, elige la que más ⬢ tenga y ponla en el campo activada. Baraja las otras en el Mazo Rival. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como tenga su Tropa con más ⬢.
Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum.
Turno 4	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum.
Turno 5	Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival, elige la que más ⬢ tenga y ponla en el campo activada. Baraja las otras en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como tenga su Tropa con más ⬢.
Turno 6	Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como tenga su Tropa con más ⬢.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum.
Turno 8	Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival, elige la que más ⬢ tenga y ponla en el campo activada. Baraja las otras en el Mazo Rival.
Turno 10 y en adelante	Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival, elige la que más ⬢ tenga y ponla en el campo activada. Baraja las otras en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Calhum. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como tenga su Tropa con más ⬢.

Resultado: Si consigues recuperar el control del planeta, continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. Estar atento a dos posibles condiciones de victoria es complicado.

Parte 3 - Un planeta, múltiples vidas

En el centro del Dolmen de Acero los diez psíquicos Calhum canalizaban su energía a través de bloques de cristal. Las piedras brillaban en un parpadeo continuo que llenaba aquella zona de una belleza intermitente. Iban turnándose para que el esfuerzo no acabara con ninguno de ellos. Todos eran necesarios para mover una de las mejores construcciones de los Calhum.

Dolhio contemplaba aquella rutinaria maravilla desde una de las entradas principales. Junto a él estaba un supervisor que formaban parte de la expedición.

- ¿Cuánto tiempo más podrán aguantar? -preguntó Dolhio.

- Están rozando el máximo de su potencial y llevan muchas horas sin descansar. No sabría decirle.

- ¿Tenemos algún equipo que pueda sustituirlos?

- Sí, claro, pero si los sacamos de su puestos…

- Perderemos fuerza contra los Zrug -el capitán de la nave se alejó por uno de los pasillos-. ¿Tenemos noticias del combate?

- Recuperamos el cristal. Aun así esas cosas han decidido no marcharse.

- Y no deben hacerlo -murmuró Dolhio en voz baja.

Mientras regresaban al puente de mando vieron el nerviosismo en la tripulación. Un paso más acelerado en algunos, una forma extraña de mover los brazos, detalles que para cualquier ser que no fuera un Calhum pasarían desapercibidos pero que para ellos eran síntomas inequívocos de que algo estaba pasando.

En una sala varios estudiantes se concentraban en sus ejercicios. La batalla contra los Zrug podía parecer que había terminado aunque aún quedaban lagartos e insectos en el planeta que tenían que ser exterminados. Nadie en la galaxia podía saber que por primera vez en muchos años una nave Calhum había abandonado el planeta para ir en busca de cristal. Esas habían sido las órdenes de la Señora.

- Capitán -el supervisor interrumpió los pensamientos de Dolhio- ¿Sabemos por qué estamos haciendo esto?

- Preguntas el por qué más allá de las meras órdenes.

- Sí, claro, capitán.

- No lo sé, nadie lo sabe, sólo la Señora.

- ¿Significa que volveremos a salir a la galaxia?

- Imagino que este es un primer paso. No me gusta que lo estemos haciendo como si fuéramos delincuentes, pero sí, es posible.

- A mí tampoco me gusta, capitán.

En el puente todo continuaba igual. Las órdenes iban y volvían de un transmisor a otro sin generar ningún tipo de caos. En pantalla se podían ver combates en diferentes puntos del planeta. En una, un Calhum había liberado su energía y se estaba transformando en una masa de energía antropomórfica. A su alrededor se extendían decenas de cuerpos sin vida.

En otra de las pantallas varios lagartos se protegían del ataque en unos edificios en ruinas. Uno de los miembros de su tripulación había llegado hasta la primera línea de combate y estaba derribando con sus puños las paredes del edificio que les servía de cobertura. Aunque la imagen les llegaba desde varios metros de distancia en los ojos de los piratas se veía el terror.

Habían ganado, no cabía duda. Las reservas de cristal volverían a casa y, fuera lo que fuera lo que tuviera en mente la Sagrada Señora, estarían mejor preparados. Ahora tenían que evitar que los enemigos escaparan del planeta. Para ello habían diseminado satélites que les permitirían controlar todas las vías de escape.

La alarma sonó por toda la nave.

- ¿Qué ocurre? -preguntó Dolhio.

- Mire, está en todas las pantallas.

Las imágenes de la batalla desaparecieron después de parpadear. Durante unos segundos todas emitían una preocupante imagen negra.

-¿Qué ocurre? ¿Qué es lo que está fallando?

-En un principio nada, capitán. Recibimos esa imagen de todas las cámaras.

Las pantallas parpadearon una vez más y en ellas apareció el primer plano de un Zrug de ojos compuestos que miraba a uno de los lados como si estuviera hablando con algo fuera del plano.

- ¿Essstá ya? ¿Ssseguro? -el Zrug miró de frente y debió de contemplar la imagen del puente de mando del Dolmen de Acero porque su rostro se transformó inmediatamente en algo que parecía ser autoritario-. No sssé porqué nosss habéisss atacado, sssuciosss Calhum, pero vaisss a pagar por ello.

- ¿Te consideras en posición de amenazar? -Dolhio se sentía muy por encima del ser que le hablaba por la pantalla.

- Claro que sssí, sssucio -el Zrug le señaló con un dedo-. No hemosss atacado a nadie, essstábamosss llevándonosss el crissstal.

- Cristal que no os pertenece.

- ¡Essso da igual! ¡Ahora pagaréisss por ello!

La comunicación se cortó de golpe y las pantallas volvieron a ponerse negras. Antes de que nadie dijera nada todos los radares empezaron a dar una señal de aviso y mostraron un enorme objeto acercándose al planeta. El Zrug había sonado amenazante y desesperado, dos sensaciones que para un Calhum no podían ir juntas. Sí para un Zrug, ellos podían sentirse ganadores simplemente sabiendo que sus rivales iban a perder y eso sólo podía significar una cosa.

- ¡Avisad a todas las tropas! ¡Que regresen al Dolmen de Acero! -gritó el capitán.

Mientras tanto la colosal perforadora planetaria Zrug atravesó la atmósfera del planeta.

Misión Calhum

¡Los Zrug intentan exterminar el planeta! Detenles antes de que sea demasiado tarde. Destruye la Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Dolmen de Acero

Misión Zrug

¡Si nossotros no podemos tener el Cristal, nadie lo tendrá! Empieza uno de tus turnos con una Perforadora Planetaria con 20 ☥ o más para ganar la partida.

Cartas iniciales

Primer Asentamiento, Perforadora Planetaria con 6☥

Reglas especiales

- Siempre que más de 2 ☥ sean puestos en una Perforadora Planetaria, el jugador Zrug devuelve un Edificio objetivo a la mano de su dueño.
- Siempre que el Dolmen de Acero sea destruido, todas las Perforadoras ganan 5 ☥.
- Ningún jugador puede perder por Destrucción.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Zrug sitúa en la Zona Desvanecida una Perforadora Planetaria. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Intrépido Letal
3 Cosechador Estático
2 Intolerante Furioso
3 Maníaco Furioso
3 Bruto Imparable
3 Rompe Muros
2 Piedra de Guerra Calhum
3 Seguir la Senda del Fuego

Mazo de Órdenes Calhum
3 Asalto Místico
3 Impacto Titánico
2 Carga Militar
3 Templo en una Caverna
2 Brillo de Poder
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Veta Aislada

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
3 Movimiento Frenético (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
2 Jet Pack Oxidado (MR)
3 Cazador Despiadado (MR)
2 Prospector Deshilvanado (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
2 Escupeodio (MR)

Mazo de Órdenes Zrug
2 Sangre en los Bancos de Niebla (MR)
2 Lugar Infestado
1 Asalto Químico (MR)
3 Habitación de Incubación
2 Perforadora Planetaria
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★☆☆

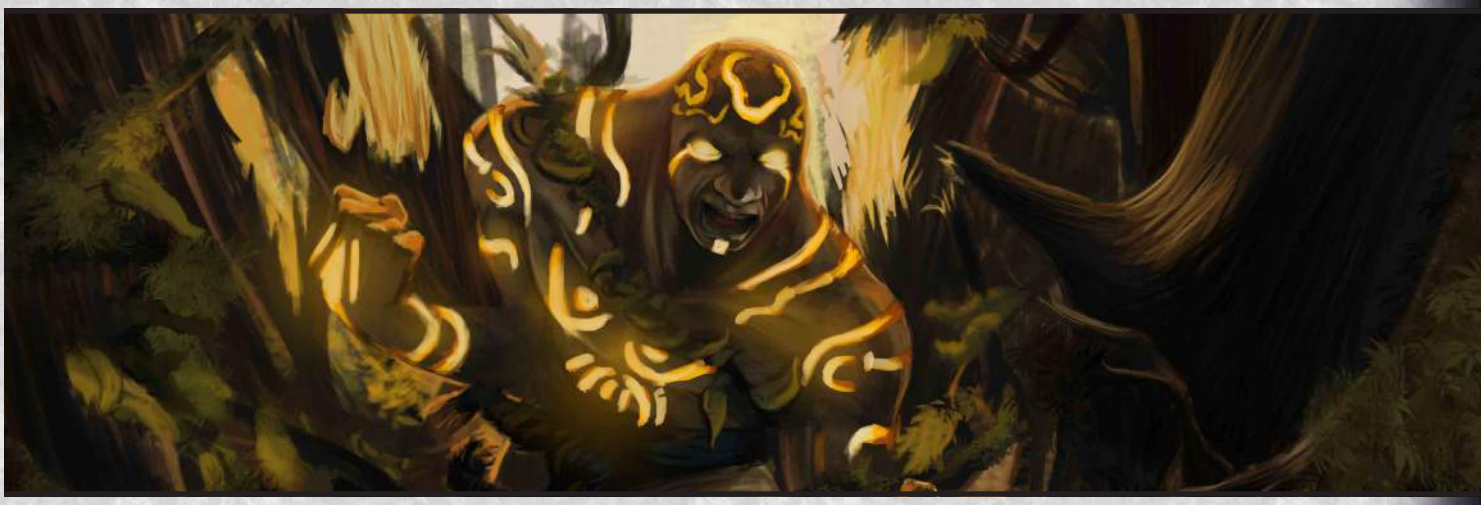
Consejos: Usa tus Acciones disruptivas para ralentizar al jugador Zrug. Su misión es más difícil que la tuya.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Pon X ☥ en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival.

Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 4	Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival. El Mazo Rival sitúa en el campo una Perforadora Planetaria desde la Zona Desvanecida. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival.
Turno 6	Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival.
Turno 7	Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 8	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum. Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Si revelas una carta que no sea Tropa, juégala, y si no puedes, barájala en el Mazo Rival. Pon X en cada Perforadora Planetaria, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 10 y en adelante	Pon 4 en cada Perforadora Planetaria. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.

Resultado: Si consigues salvar el planeta de su destrucción, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, ¡cambiamos de campaña! Continúa por la Parte 1 de la campaña de los Zrug. Se han perdido muchas vidas Calhum bajo tu mando, capitán...

Parte 4 - La vida siempre se abre paso



Habían pasado ya más de diez horas desde que la perforadora planetaria Zrug fuera inutilizada, horas en las que los Calhum habían cazado los Zrug que quedaban en el planeta. Normalmente el combate para ellos era un sistema de códigos que había que respetar, pero lo que estaban haciendo se llamaba cumplir órdenes y significaba que estaban en guerra. Ninguno de ellos tenía muy claro por qué ponían en peligro el silencio autoimpuesto por su Señora aunque ninguna voz cuestionó ni una sola de las palabras.

Dolhio era el único que parecía estar haciéndose preguntas. ¿Por qué los Zrug habían viajado hasta su sistema solar a robarles el cristal? ¿Cómo sabían que estaba allí? No era algo habitual en ellos arriesgarse tanto cuando podían atacar cualquier cargamento de la PEC. Todas esas preguntas le habían llevado a bajar al planeta a encontrar respuestas entre sus enemigos.

Caminaban por una zona boscosa de árboles pequeños y plantas que se enredaban en sus pies. Aquella vegetación les entorpecía e impedía ver con claridad, provocándoles nostalgia de los desiertos de su planeta. No estaban preparados para ese tipo de ecosistemas, por mucho que los parias trataran de negar su origen y se entregaran a prácticas impensables para su pueblo.

- ¿Qué es lo que estamos buscando, capitán? -preguntó el místico que le acompañaba.

- Zrug, esa es nuestra misión.

- El resto de la tripulación ya se está encargando de eso. ¿Por qué nosotros también?

- Porque necesito comprender.

- Los Zrug son seres despreciables, quieren el cristal sólo para venderlo. ¿Qué más necesitamos saber?

- Todo, necesitamos saberlo todo.

Había veces que la simplicidad de los miembros más importantes de la sociedad Calhum le irritaba. Simplificar les había permitido avanzar como pueblo y desarrollar una cultura que llenaba todas las necesidades de su día a día. Pero llevaba implícita la aceptación de demasiadas realidades incuestionables. Dolhio no sentía muy cómodo con esa manera de actuar y por eso había veces que no se paraba ni un segundo a razonar con sus allegados más próximos.

Llegaron hasta una zona de balcones naturales en la ladera de una montaña. Desde el camino que habían abierto en la espesura veían los diferentes peldaños rocosos cubiertos de vegetación y entre ellos un grupo de Zrug que descendía sin hacer mucho ruido.

En la parte más baja de la montaña se podía ver un barracón transportable Tel·lus. A su lado había una cúpula transparente y dentro de ella, plantas. Los Zrug se dirigían hacia allí levantando la mirada y asegurándose que nadie les seguía. Dolhio ordenó a su grupo que se detuviera y los dejaran avanzar.

El grupo Zrug llegó hasta los barracones y entró en ellos. A los pocos segundos una pareja de insectos salió de allí para dirigirse a la cúpula. Llevaban consigo unos objetos cilíndricos en las manos.

- Vamos a bajar y vamos a tratar de capturar algún rehén -dijo el capitán-. El resto debe morir. Sed rápidos.

Descendieron sin problemas. Los piratas no salieron de los barracones lo que les permitió llegar hasta allí sin preocuparse por sus movimientos. El edificio tenía el logo de la PEC marcado en uno de sus laterales. Los Zrug lo habrían robado en alguna de sus incursiones. La cúpula era un invernadero repleto de plantas que no paraban de moverse. Entre ellas los dos insectos revoloteaban vertiendo un líquido.

- Nos separaremos y atacaremos a la vez. Vosotros encargaros de los que estén dentro del edificio. Yo me centraré en aquellos dos -señaló al invernadero-. Si creéis que van a escapar, matadlos. Conseguir rehenes es importante pero secundario en esta misión.

Los dos miembros de la tripulación del Dolmen de Acero llegaron en silencio hasta los barracones mientras Dolhio caminaba despreocupado hacia el invernadero. Al llegar abrió la puerta y miró a los dos Zrug que sostenían unos recipientes metálicos.

- Podemos luchar, aunque no os lo recomiendo. Os mataré sin dudarlo -los dos insectos cruzaron las miradas un segundo y empezaron a sonreír-. La otra opción es que os rindáis y me acompañéis en silencio.

- Hay una tercera opción, sssucio Calhum -uno de los insectos levantó el recipiente- y en esssa no ponesss tú lasss condicionesss.

Sin darle tiempo a réplica el Zrug vertió el contenido en las plantas a su alrededor. Hojas, tallos y flores empezaron a agitarse cuando sintieron el contacto del líquido sobre ellas. Algunas crecieron rompiendo la cúpula del invernadero, otras empezaron a aferrarse a todos los huecos que encontraban libres. Los dos insectos huyeron volando mientras la vegetación iba cobrando vida poco a poco.

Dolhio miró la flora descontrolada y maldijo su ansia de conocimiento. Había momentos en que se odiaba por no entregarse a la lucha irreflexiva como el resto de su gente.

Misión Calhum

El mutágeno lanzado por los Zrug pone en peligro a la tripulación, y hay que retirarse a zonas menos verdes y más seguras. Empieza uno de tus turnos con 40 ⬢ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Templo en una Caverna x2, Silo de Recursos

Misión Zrug

¡Esos suciosss Calhum no han descubierto nuestrasss operacionesss encubiertasss! ¡Sigamosss vertiendo litros de mutágeno! Empieza uno de tus turnos con 40 ⬢ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Habitación de Incubación x2, Silo de Recursos

Reglas especiales

- El jugador Calhum comienza la partida.
- Ambos jugadores comparten el Mazo de Órdenes.
- Cada jugador comienza la partida robando 5 cartas en lugar de 7.
- En la Fase de Activación de cada jugador antes de activar las cartas, ese jugador pone la primera carta del Mazo de Órdenes en la Pila de Descarte. Entonces, según el Coste de Cristal de dicha carta, aplica el Suceso correspondiente de la Tabla de Sucesos. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Sólo se puede generar ✋ en la Fase de Nave.
- Siempre que el Mazo de Órdenes se quede sin cartas, el jugador con menos ⬢ en su Silo de Recursos pierde la partida.

Mazo de Órdenes
4x Gran Caverna de Cristal
4x Centro de Clonación
3x Reserva de Cristal
3x Caverna de Cristal
3x Primer Asentamiento
3x Ubicación Olvidada
2x Torre de Comunicaciones
2x Mina Sobreexplotada
2x Laboratorio de Investigación
2x Silo de Recursos
3x Templo en una Caverna
3x Habitación de Incubación
2x Veta Aislada

Tabla de Sucesos	
1	Cada jugador destruye un Edificio que controle y roba una carta del Mazo de Órdenes.
2	Destruye hasta un Edificio que controles. Si destruyes un Edificio, quita 3 ⬢ de cada Silo en el campo. Tu oponente roba una carta del Mazo de Órdenes.
3	Sáltate la activación de todos tus Edificios. Puedes barajar la Pila de Descarte del Mazo de Órdenes en el Mazo de Órdenes.
4	Descarta un Edificio de tu Mano. Descarta una carta de la Mano de tu oponente. Si no puedes, roba una carta del Mazo de Órdenes. Entonces, tu oponente roba una carta del Mazo de Órdenes.

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Genera la mayor cantidad posible de ✋ cada turno.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. El Silo de Recursos del Mazo Rival gana tantos 🔋 como el Coste de Cristal de dicha carta.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. Destruye uno de tus Edificios. El Silo de Recursos del Mazo Rival gana tantos 🔋 como el Coste de Cristal del Edificio Destruido.
Turno 3	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. El Silo de Recursos del Mazo Rival gana 8 🔋.
Turno 4	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. Entonces, según el Coste de Cristal de dicha carta, aplica el Suceso correspondiente de la Tabla de Sucesos. Quita 3 🔋 de cada Silo en el campo.
Turno 5	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. Destruye tantos Edificios como el valor del Coste de Cristal de dicha carta, o pon 5 🔋 en el Silo del Mazo Rival.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. Quita tantos 🔋 de cada Silo de Recursos como el valor del Coste de Cristal de dicha carta.
Turno 7	Descarta tu Mano o quita 5 🔋 de tu Silo de Recursos y pon 5 🔋 en el Silo de Recursos del Mazo Rival. El Silo de Recursos del Mazo Rival gana 5 🔋.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo de Órdenes y ponlas en el campo activadas. Entonces, si el Mazo Rival controla más Edificios que el jugador Calhum, continúa inmediatamente por el Turno 9.
Turno 9	Retira 10 🔋 de cada Silo en el campo. Revela la primera carta del Mazo de Órdenes y ponla en el campo activada. Entonces, según el Coste de Cristal de dicha carta, aplica el Suceso correspondiente de la Tabla de Sucesos.
Turno 10 y en adelante	Si el Mazo Rival controla más Edificios con Coste de Cristal de 3 ✋, pon 2 🔋 en el Silo de Recursos del Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla menos Edificios con Coste de Cristal de 4 ✋, pon 8 🔋 en el Silo de Recursos del jugador Calhum. La partida finaliza. El jugador con menos 🔋 en su Silo de Recursos pierde la partida.

Resultado: Si consigues abandonar el planeta antes de ser devorado por las plantas, te enfrentarás a una amenaza que llega desde los confines de la galaxia. Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando los Turnos 8 y 9. Ten más cuidado con dónde pones los pies la próxima vez.

Parte 5 - El verdadero enemigo

Las columnas de humo se alzaban como señales inequívocas de que la batalla había terminado. Los Calhum seguían apilando cadáveres y quemando la vegetación que se había resecado después de su crecimiento furioso y descontrolado. El fuego devoraba madera, carne y hierro, devastando los asentamientos Zrug sin preocuparse de qué estaba borrando. Cada segundo que pasaba el ambiente era más irrespirable y el calor hubiera hecho que cualquier ser de la galaxia se sintiera incómodo, pero aquellas temperaturas eran familiares para los Calhum.

Dolhio atravesaba los restos de la victoria con gesto pensativo. Habían ganado, recuperado el cristal y volverían hasta su planeta. Eran los primeros Calhum en abandonar su hogar desde que la Sagrada Señora decretara el bloqueo diplomático y Dolhio no se sentía especial. Estaban haciéndolo en secreto, preparándose para algo que desconocía. Los Zrug se habían comportado durante el combate de una manera extraña. La arrogancia no era un rasgo que los caracterizara, pero eso es lo que había visto en ellos en el combate. Y luego estaba ese mutágeno que había hecho que las plantas se volvieran locas.

Nunca imaginó que la naturaleza descontrolada podría ser peligrosa. Si algo como aquello fuera vertido en un planeta mucho más boscoso que aquel cualquier especie que viviera allí estaría en peligro. Durante la batalla había tenido la sensación de que las plantas se coordinaban en su crecimiento, que la devastación que estaban causando estaba planificada.

Ahora que por fin todo había acabado levantó la mirada y vio sobre ellos la imponente silueta del Dolmen de Acero. Durante viajes previos al bloqueo había estado en algunas naves Tel·lus y Valcerian y aunque en su interior llevaban la tecnología más avanzada ninguna era tan imponente como una nave Calhum. Y entre ellas el Dolmen era, sin duda alguna, la que mejor reflejaba el rigor y el potencial de su pueblo.

Llegó hasta la entrada del almacén subterráneo de cristal que los Zrug habían saqueado. Equipos de psíquicos estaban sacando de allí el mineral en las losas de transporte. En la explanada que rodeaba al almacén los transportes aterrizaban y descargaban el cristal que habían ido recuperando de los asentamientos Zrug. Desde allí el humo de los cadáveres calcinados había dejado de ser parte del aire que respiraban para convertirse en un elemento más del paisaje.

Si todo iba bien en unas horas terminarían de sacar el cristal, lo cargarían en el Dolmen y regresarían a Calhum.

- Y entonces, ¿volveré a salir de allí? -se preguntó el capitán mientras miraba ya con nostalgia la vegetación que le rodeaba.

Sabía que Calho había regresado al planeta y se había puesto en contacto con la Sagrada Señora. Algunos de los círculos más próximos a su cargo habían enfurecido al enterarse de la noticia. Sesenta años después seguían sin aceptar que un Calhum tomara una decisión que fuera en contra de lo establecido por su líder. Dolhio siempre se había sentido incómodo con esa forma de pensar y justo antes de la misión había oído que la Señora había escuchado las palabras del traidor sin mostrar ningún tipo de resentimiento.

Las cosas no eran siempre como debían de ser.

Cuando Dolhio salió de su ensimismamiento se dio cuenta que el movimiento a su alrededor estaba empezando a detenerse. Algunos psíquicos habían abandonado el transporte de cristal y miraban al cielo.

Junto a la silueta del Dolmen de Acero se estaban formando unas densas nubes verdes. Algo desde fuera del planeta las estaba expulsando hacia allí. De repente el aire empezó a sentirse pesado y Dolhio casi no podía respirar.

Muchos empezaron a murmurar, otros parecían estar petrificados por el terror. Los Thrigot en este lado de la galaxia eran algo inesperado.

Ahora todo eso no importaba, la misión era transportar el cristal hasta Calhum sin demora. Si el enemigo había decidido pararse allí para alimentarse iba a encontrarse con problemas. Dolhio no podía permitirse que aquella misión fallara, después de haber vuelto a surcar el espacio supo que para él el bloqueo de su pueblo estaba siendo ya demasiado largo.

Misión Calhum

El enemigo ha llegado. No viene para quedarse, viene para acabar con nosotros. Debemos tenderle una emboscada. Empieza uno de tus turnos con 40 ⛁ o más en el Silo de Recursos y 20 ⚒ o más en la Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos, El Dolmen de Acero, Veta Aislada, Cosechador Estático

Misión Thrigot

Muerte. Un recuerdo fluye por la red sináptica. El antiguo enemigo se encuentra entre nosotros y nuestro objetivo. Muerte. Esa es la órden recibida. Consigue que el jugador Calhum pierda por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados, Veta Aislada, Túneles del metro

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Calhum busca en su Mazo de Órdenes la Perforadora Planetaria y la sitúa en su mano.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Órdenes un Exterminar y lo sitúa en su mano. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Calhum.
- El jugador Calhum no puede perder por Destrucción.
- Siempre que el jugador Calhum controle una Perforadora Planetaria con 20 ⚒ o más sobre ella, si no controla un Silo de Recursos con 40 ⛁ o más, pierde la partida.
- Siempre que una Tropa Thrigot fuera a hacer daño de asalto a una Nave, en vez de eso el propietario de la Nave pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de sus Mazos en sus Pilas de Descarte. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Calhum
3x Intolerante Calmado
3x Intrépido Letal
3x Cosechador Estático
3x Maníaco Furioso
3x Alquimista Siniestro
3x Blindado Justo
3x Bruto Imparable
1x Calho, Mentor Calhum
1x Tiromp, Celador de la Frontera
3x Nativos Extraterrestres
1x Maestro de la Senda del Fuego
2x Melodía de Guerra
1x Bastón de los Monjes de Fuego

Mazo de Órdenes Calhum
3x Templo en una Caverna
3x Gran Caverna de Cristal
3x Centro de Clonación
3x Primer Asentamiento
3x Templo en una Caverna
3x Ubicación Olvidada
1x Veta Aislada
2x Taller de Reparaciones
1x Perforadora Planetaria
1x Silo de Recursos
1x Brillo de Poder
2x La Defensa Inquebrantable
2x Cacería de Sangre

Mazo de Ejército Thrigot
3x Segador Abismal (MR)
3x Excavador Horrendo (MR)
3x Come Cristales (MR)
3x Babosa Esquiva (MR)
3x Acosador Primitivo (MR)
3x Ala Tentacular (MR)
2x Promotor Sináptico
2x Mimo Maestro (MR)
2x Líder Mareante (MR)
1x El Bufón de la Masacre (MR)
2x Órdenes Falsas
3x Movimiento Frenético

Mazo de Órdenes Thrigot
3x Caverna de Cristal
3x Sabiduría Anciana
2x Primer Asentamiento
3x Puesto de Avanzada en Túnel
2x Mina Sobreexplotada
2x Veta Aislada
3x Reserva de Cristal
2x Túneles del Metro
2x Exterminar
1x Sol de Cosecha
2x Sangre en los Bancos de Niebla (MR)
1x Asalto Químico (MR)
2x Asalto Místico (MR)

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Tus Mazos son limitados, igual que tus recursos. Intenta defenderte lo mejor posible para no acabar siendo exterminado.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, sigue revelando cartas hasta que reveles una Tropa y ponla en el campo activada. Baraja el resto de cartas reveladas en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 2	Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival. Pon en el campo activada la Tropa con mayor Coste de Cristal revelada. Pon el resto de cartas reveladas en la parte inferior del Mazo Rival. Entonces, baraja el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.

Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción o Reacción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum. Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival. Pon en el campo activada la Tropa con mayor Coste de Cristal revelada. Pon el resto de cartas reveladas en la parte inferior del Mazo Rival. Entonces, baraja el Mazo Rival.
Turno 5	Busca en el Mazo Rival el Bufón de la Masacre y ponlo en el campo activado. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, sigue revelando cartas hasta que reveles una Tropa y ponla en el campo activada. Baraja el resto de cartas reveladas en el Mazo Rival. De nuevo, revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, sigue revelando cartas hasta que reveles una Tropa y ponla en el campo activada. Baraja el resto de cartas reveladas en el Mazo Rival.
Turno 6	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción o Reacción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum. Si el jugador Calhum controla un Silo de Recursos con 40 o más sobre él, activa todas las Tropas y asalta con todas las Tropas a la Nave Calhum.
Turno 8	Si el jugador Calhum no controla una Perforadora Planetaria, pierde la partida. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Planetaria. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción o Reacción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Planetaria. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta que no sea de Tropa, juégala, y si es una Acción o Reacción, ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Este turno, todas las Tropas ganan +1 Punto de Ataque. Activa todas las Tropas y asalta con todas las Tropas a la Perforadora Planetaria. Si el jugador Calhum no controla una Perforadora Planetaria, pierde la partida.
Turno 10 y en adelante	Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival. Pon en el campo activada la Tropa con mayor Coste de Cristal revelada. Pon el resto de cartas reveladas en la parte inferior del Mazo Rival. Entonces, baraja el Mazo Rival. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta que no sea de Tropa, sigue revelando cartas hasta que reveles una Tropa y ponla en el campo activada. Baraja el resto de cartas reveladas en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Perforadora Planetaria. Si el jugador Calhum no controla una Perforadora Planetaria, pierde la partida.

Resultado: ¡Enhorabuena, has terminado la campaña Calhum! Sigue leyendo en la página siguiente para saber qué es lo que está por suceder…

Erutan

En la sala principal del palacio la Sagrada Señora Calhum escuchaba con atención las palabras de Dolhio. Atardecía y las últimas horas de luz empezaban a proyectar extrañas sombras en todos los rincones. El viento arrastraba retazos de arena que chocaban contra las eternas paredes de piedra del palacio. Todo había salido bien teniendo en cuenta los problemas con los que había empezado la misión.

- Al final los Thrigot fueron exterminados -sentenció el capitán del Dolmen de Acero-. No sé cómo llegaron hasta allí, ninguna de nuestras sondas dieron la señal de aviso.

- Seguimos conectados a los canales de información que compartimos con Tel·lus y Valcerian y ellos tampoco los habían detectado -la Sagrada Señora se levantó y caminó junto a Dolhio-. Has hecho un buen trabajo -le puso su mano sobre el hombro-, nadie nos ha detectado. Ese era el último objetivo.

- ¿Y el cristal?

- Llegan tiempos complicados.

- Y no nos hemos preparado -Dolhio agachó la cabeza porque no quiso ver la mirada de desaprobación de su líder-. No estoy queriendo decir que…

- Sí, lo quieres decir. No hay ningún problema en ello -la Sagrada Señora se apartó de Dolhio y caminó hasta una de las ventanas-. Durante este tiempo he estado pensando, todo nuestro pueblo lo ha hecho, pero hemos seguido teniendo ojos y oídos ahí fuera.

- ¿Calho?

- Y muchos otros -desde la ventana la Sagrada Señora Calhum contempló las monumentales escaleras que llegaban hasta la entrada al palacio-. Les hemos llamado traidores durante mucho tiempo. Era necesario. Nuestra gente no está preparada para matices. Bueno -se giró y miró a Dolhio de nuevo-, parte de nuestro pueblo no lo está. Afortunadamente tú y algunos otros estáis preparados para los cambios.

- Entiendo que durante milenios nuestra senda ha sido única y que eso puede no ser así en un futuro. Pero, ¿cambios? La sociedad Calhum no creo que esté preparada.

- Dentro de muy poco va a empezar una guerra ahí fuera y hemos de ser capaces de ganarla.

- ¿Seguimos teniendo aliados?

- ¿Quién no querría tener a su lado un Calhum en el campo de batalla? -la Señora volvió junto a Dolhio-. Somos el pueblo más poderoso de la galaxia, nunca olvides eso.

Un pequeño pitido cortó la conversación. Junto a la Sagrada Señora un hexágono del suelo se levantó un metro como si fuera una columna de piedra naciendo del suelo. En el lado más cercano surgió una pantalla y en ella el rostro de un místico Calhum.

- Ya está todo preparado.

- ¿Todo? -respondió la Señora.

- Sí, todo. Esperamos su llegada.

- No tardaré. Gracias por vuestra eficiencia.

La comunicación se cortó y la columna de piedra regresó al suelo.

- No quiero seguir molestándola -Dolhio hizo una reverencia-. Regresaré a mis obligaciones, aún quedan reparaciones que hacer en el Dolmen.

- ¿Sufrió durante la batalla?

- Como cada uno de nosotros, pero se volverá a alzar para el próximo combate.

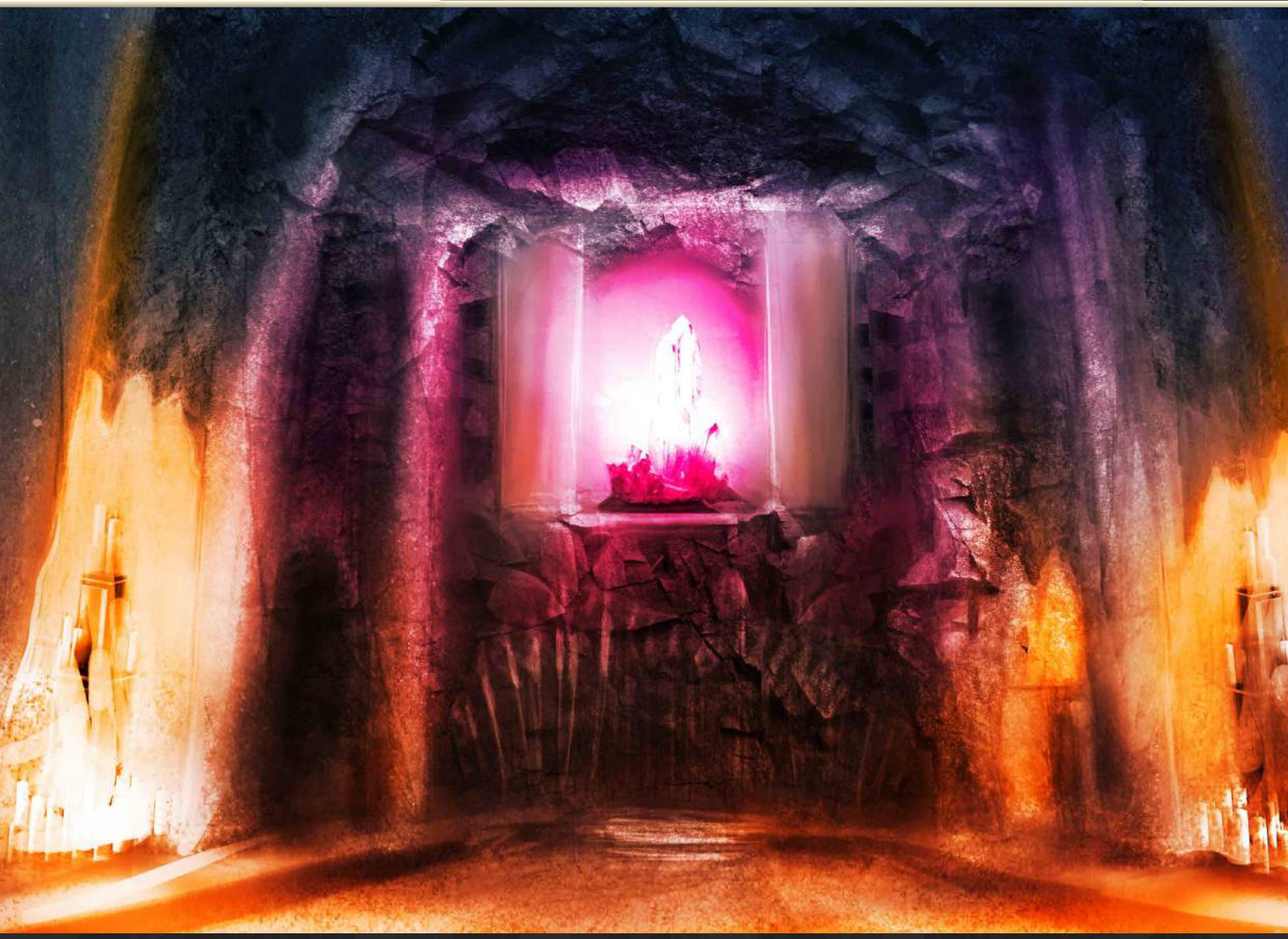
El capitán abandonó la sala. Las fastuosas puertas se cerraron y la Sagrada Señora Calhum volvió de nuevo a la ventana. Notaba en su interior algo que creía haber olvidado. Después de tantos años de calma autoimpuesta el futuro más cercano iba a estar lleno de decisiones que tomar y acciones que llevar a cabo. Sonrió. Habrían pasado dos o tres generaciones de Valcerian sin haber visto un Calhum y muchos Tel·lus se habrían ya olvidado de ellos. Dentro de muy poco eso iba a cambiar.

Caminó hasta una de las paredes del fondo de la sala, puso la palma de la mano a un centímetro de distancia y una puerta se descubrió ante ella. Entró y empezó a descender por unos escalones que iban surgiendo con cada uno de sus pasos. El calor del planeta Calhum se fue transformando poco a poco en humedad.

Después de unos minutos de descenso, cuando ya se encontraba en el fondo del palacio, apareció un pasillo que se fue iluminando con su presencia. Al final había una sala guardada por dos gigantescos guerreros que la saludaron al verla llegar.

Entró en la habitación.

En el centro estaba un Valcerian sentado en el suelo. A su alrededor, formando un círculo de dos metros



de radio, había una serie de fragmentos de cristal que estaban generando una cúpula de energía.

- ¿Así tratáis a un emisario? -el Valcerian se puso de pie intentando recobrar algo de dignidad-. Mi gente va a saber cómo me estáis tratando.

- Por supuesto, yo misma me encargaré de decírselo -la Señora caminó hasta el borde de la prisión-. Les contaré como llegasteis a mi planeta rompiendo todos los tratados, como os atrevisteis a concertar una reunión conmigo, como os tratamos durante el tiempo que os tuvimos encarcelados, como os torturamos y como os maté con mis propias manos.

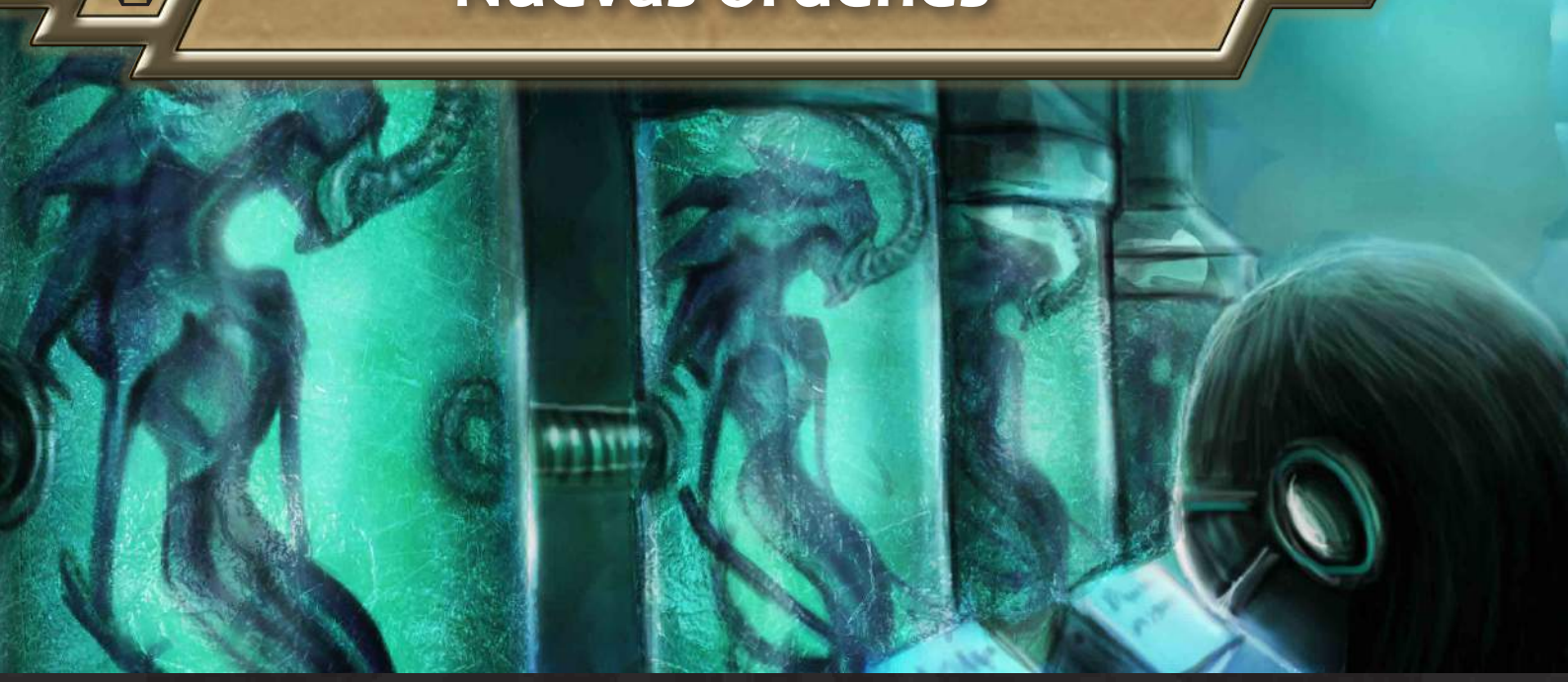
Las pulseras y abalorios de cristal que decoraban el cuerpo de la Sagrada Señora Calhum empezaron a brillar. Sus ojos se volvieron amarillos y a su alrededor una fina capa de energía empezó a ser visible. El campo que formaba la prisión empezó a ondularse, a contraerse alrededor del prisionero. Unos hilillos de energía salieron de las piedras y quemaron parte de la ropa que cubría su cuerpo.

Sobre el pecho verde del cuerpo de la Valcerian una araña Nixzit se contraía por el dolor. Sus patas perforaban la carne verde del huésped con cada movimiento mientras el rubí central parecía estar buscando una salida al dolor que estaba sintiendo.

- Podréis haber extendido vuestra red hasta todos los rincones de la galaxia, pero no vais a poder con nosotros. No tenéis nada que ofrecernos. Nada, sólo vuestras vidas.

La Sagrada Señora Calhum transformó su cuerpo a su forma Erutan, un torrente de ardiente energía ambarina que se expandió en todas direcciones. Un segundo después el silencio llenó la sala mientras los ojos de la Calhum recobraban su color habitual y su cuerpo la forma física. Se giró y salió dejando la sala vacía y el cadaver calcinado en el suelo.

Nuevas órdenes



Seis Valcerian trabajaban en silencio en uno de los laboratorios de Bed-oul, en el rincón más remoto de la galaxia. La mayoría de ellos estaba comprobando datos en las pantallas holográficas de los escritorios sólo dos trabajaban en lo que parecía un insecto gigante de cuerpo ovalado y cuatro patas.

- Nunca imaginé que sería con esto con lo que se adhieren a los cuerpos -Negold estiró algo parecido a un músculo con una herramienta quirúrgica de energía-. No parece disponer de ningún tipo de miembro de anclaje.

- Espera -Liltia se acercó con un artilugio alargado que acababa en una pequeña aguja-. Debemos tomar alguna muestra antes de que el cuerpo empiece a degenerar.

- No debería hacerlo, hemos llenado la sala de suficiente gas de conservación como para mantenerlo así algunas horas más.

- Ya, pero puede ser que no les afecte de igual manera. Mira -Liltia apretó en el interior del cuerpo y las cuatro patas de la criatura de replegaron-. Ese es el sistema muscular, no es tan distinto al nuestro.

- No puede serlo -Negold se alejó de la mesa para buscar una información en la base de datos-. Si tienen que convivir con nosotros han de interpretar nuestra configuración y eso implica similitudes con todo nuestro cuerpo.

La puerta del laboratorio se abrió y un joven Valcerian que vestía el uniforme científico apareció en la puerta. Estaba sobresaltado y buscaba algo o a alguien desesperadamente.

- ¡Negold! ¡Liltia! -el Valcerian corrió hasta la mesa de trabajo-. Tenéis que mirar las cámaras del puerto espacial. Rápido.

Negold hizo un par de movimientos cerca de la pantalla en la que estaba trabajando y los datos se convirtieron rápidamente en las imágenes que las cámaras de seguridad del puerto espacial de la colonia de investigación. En el hangar principal estaba atracando una estilizada nave diplomática, una de esas construcciones que servía a los Valcerian para demostrar al resto de facciones que no existía una tecnología parecida en toda la galaxia. Los científicos buscaron algún tipo de explicación en los ojos de sus compañeros sin demasiado éxito.

- ¿Eso es...? -dijo el más anciano de todos mientras se arreglaba el uniforme científico.

- Sí, es eso -Le respondió Liltia-. Uno de nuestros clérigos ha venido sin previo aviso. ¿Alguien puede darme algún motivo? -La mirada de la Valcerian buscaba alguna incorrección, algún error grave que su equipo de investigación le hubiera escondido y que de alguna manera hubiera llegado a la cúpula eclesiástica-. Espero que sea así.

- Vosotros -Negold empezó a señalar con sus manos a todo el laboratorio-. Recoged todo lo que está por el medio, no quiero ver ningún dato en las pantallas. No hasta que lo hayamos procesado todo.

Durante unos minutos los científicos se dedicaron a dejar limpio y ordenado el laboratorio. Mientras tanto, en las pantallas de todos los ordenadores de la sala, se vio el recorrido de la comitiva diplomática desde el hangar de la estación hasta el centro burocrático. Las cámaras repartidas en todos los pasillos les

permitieron ver como todos los miembros de la colonia se detenían a saludar con respeto al clérigo Valcerian que les estaba visitando.

- ¡Ja! -exclamó Liltia después de fijarse unos segundos en la pantalla-. ¿Sabes quién ha venido a vernos? -Negold dejó lo que estaba haciendo y fijó sus ojos en la pantalla.

- Ni idea, tiene pinta de ser uno de los de arriba.

- ¿De los de arriba? -Liltia se giró y le miró directamente a los ojos-. Es el de arriba.

- No puede ser -Negold apartó la mirada de Liltia y la clavó en la pantalla-. ¿Es posible? ¿Qué está haciendo aquí?

- No lo sé -respondió la Valcerian-. Pero necesito saberlo.

Todos los miembros del laboratorio habían escuchado la conversación entre los dos jefes de sección y no podían dejar de mirar sus pantallas. Algunos murmuraron exclamaciones, otros mostraron sorpresa, la mayoría no sabía si aquella visita era algo bueno o algo malo.

- Tendremos que salir a recibirle, ¿no? -Liltia se había separado de la pantalla y estaba poniéndose la parte superior del uniforme científico.

- Es nuestra obligación.

- Sí, y además hace mucho tiempo que no hablamos con él.

Los dos Valcerian salieron del laboratorio sin cruzar una palabra. Atravesaron varios pasillos hasta llegar a una zona de oficinas en las que se abarrotaba gran parte del personal de la colonia que había salido de su lugar de trabajo para saludar al gran clérigo. Cuando vieron llegar a los dos científicos formaron un pequeño pasillo entre la multitud.

Negold y Liltia entraron en la sala en la que habían visto al Valcerian por última vez en las cámaras de seguridad. Cuando les vio entrar el clérigo interrumpió la conversación que estaba manteniendo con uno de los responsables de la colonia y caminó hacia la pareja.

- Negold y Liltia. Qué alegría volver a veros.

- Querrás decir Liltia y Negold -le respondió la Valcerian-. No creo que mi par sea más importante que yo-. Al escuchar la réplica todo el mundo en la sala enmudeció.

- No lo es y no debería importarte el orden de mención.

- Pues lo hace, y sabes que me importa, siempre ha sido así.

- Sí, siempre -El clérigo le sonrió-. De toda la vida.

- ¿Puedo preguntar por vuestra visita? -Negold interrumpió la conversación-. No habíamos recibido ninguna comunicación por parte del área científica.

- Porque no la ha habido. ¿Me acompañáis a un sitio más tranquilo?

El clérigo les indicó con una mano que pasaran a una sala contigua y los dos científicos le siguieron. Cuando estuvieron solos desplegó unos dispositivos voladores en forma de esfera que rastrearon cada uno de los rincones del habitáculo. Cuando terminaron su trabajo emitieron un zumbido y regresaron junto al clérigo.

- Creo que aqui ya nadie puede monitorizar esta conversación -el clérigo se sentó en una de las sillas-. Me hace mucha ilusión volver a veros.

- A nosotros también… -El clérigo le hizo un gesto con la mano.

- Ya sabes que cuando me dieron el cargo perdí mi nombre y así debe de ser.

- ¿Para qué has venido aquí? -Liltia se había apoyado en una de las paredes.

- La Gran Bola Brillante ha pronunciado vuestros nombres -los dos científicos abrieron totalmente los ojos-. Tenéis que venir conmigo.

- ¿Y dejar nuestro trabajo a mitad hacer? -Liltia parecía estar molesta-. Creo que se te ha olvidado como trabajo.

- No se me ha olvidado, simplemente obedezco lo que ella me indica.

- ¿Qué es lo que quiere de nosotros? -Negold cortó la discusión.

- Os quiere para el proyecto científico más importante de nuestro pueblo. A partir de ahora vamos a centrar nuestro esfuerzo en los Thrigot. Está convencida de que debemos aprender todo lo que podamos de ellos o nuestra civilización no podrá sobrevivir mucho más.

Las palabras del clérigo transformaron el rostro de los dos científicos. La rabia que sentía Liltia por tener que abandonar una investigación a medio hacer se convirtió en curiosidad. Aquellas criaturas eran el epicentro de la mayoría de las investigaciones teóricas que los Valcerian habían desarrollado, pero hasta ese momento nadie había tenido la oportunidad de realizar un estudio sistemático. Que la hubieran nombrado a ella no era importante, lo único que le preocupaba en ese momento era saber cuándo iban a ponerse a trabajar.

Parte 1 - Secreto estelar

Mientras la nave Valcerian atravesaba la atmósfera del planeta, Liltia no dejaba de comprobar los datos en su procesador holográfico. Frente a sus ojos pasaban decenas de imágenes y esquemas de la estructura corporal de diferentes Thrigot. La científica estaba totalmente absorbida por el caudal de información que habían reunido en las últimas semanas.

- Según estos datos no hay una correlación entre la proporción de tentáculos y su rango dentro de las plagas -Liltia pasaba de una imagen a otra casi sin detenerse-. Pero en cambio sí que parece que los especímenes que hemos descubierto más recientemente presentan formas menos caóticas, más antropomórficas.

- Liltia, cariño -Negold apagó el procesador de su par-. Creo que puedes parar un minuto.

- ¿Un minuto? -Liltia lo volvió a conectar-. No puedo desaprovechar ese tiempo. ¿Sabes lo que nos queda en nuestros puestos? Nada ¿Semanas? ¿Meses? Tenemos que aprovecharlo, esto es demasiado importante.

- Lo sé, por eso el laboratorio ya está montado en el planeta -Negold le sonrió.

- ¿Ya? ¿Cómo es posible?

- Estabas tan, tan centrada en recopilar todos esos datos que en los últimos días hemos acelerado la construcción. Llegaremos en unos minutos.

- ¿En unos minutos? -Liltia levantó la cabeza y se dio cuenta de que estaba en un sitio que no conocía-. ¿Cuándo hemos bajado al planeta?

- Hace cerca de una hora, estabas tan centraba en tu trabajo que ni te has dado cuenta.

- No, no lo he hecho -La científica cerró los ojos y puso las manos en la cabeza-. Disculpa, no te mereces esto.

El color de la luz de la nave pasó del blanco al naranja y empezó a parpadear. Estaban llegando a la superficie del planeta. Cuando el vehículo se detuvo los dos pasajeros salieron y respiraron el aire del planeta. A su alrededor se extendían varias cordilleras cubiertas totalmente de vegetación.

- ¿Hemos sellado todas las entradas al recinto? -preguntó Liltia.

- Deberían estar selladas en las próximas cuarenta y ocho horas. Nos hemos centrado en bajar al subsuelo los instrumentos científicos.

- ¿Cuándo llegará la plaga Thrigot?

- Tres días, cuatro como máximo -Negold miraba a su alrededor buscando algo en el horizonte-. Pero ese no es nuestro problema ahora mismo. Ven conmigo.

Ambos llegaron hasta una pared de piedra en un cañón cercano. Allí el científico introdujo la mano en una grieta e inmediatamente la piedra se movió y dejó al descubierto un ascensor. Entraron. Unos segundos después estaban caminando por las instalaciones subterráneas de uno de los laboratorios más avanzados de la galaxia.

- Cuando analizamos los datos de la ruta de los Thrigot descubrimos que con toda seguridad este iba a ser su destino. Lo que no sabíamos es que el planeta estaba poblado.

- ¿Poblado? Nuestros archivos dicen que no hay ninguna civilización inteligente aquí.

- Pues nuestras sondas están convencidas de que los Zrug llevan un tiempo viviendo en estas montañas. Mira -Negold le enseñó un vídeo en su dispositivo-. No tienen ningún asentamiento fijo, pero están organizados.

- ¡Zrug! ¿Qué vamos a hacer? -Liltia se detuvo en mitad del pasillo-. Pueden contaminar nuestra investigación si se enfrentan a los Thrigot.

- Lo sé, hemos pensado en varias soluciones.

- ¿Varias? ¿Por qué estamos contemplando algo que no sea acabar con su asentamiento?

- Liltia, no vamos a enfrentarnos a ellos si no es necesario.

- Son Zrug, la guerra y el enfrentamiento son lo único que entienden.

La pareja continuó andando hasta llegar a la sala principal. Varios científicos de menor grado estaban instalando los instrumentos en el laboratorio. Frente a ellos había un gran ventanal que daba a una inmensa gruta cuyas paredes estaban cubiertas por cápsulas de bioalmacenaje. Al verlas Liltia sonrió.

- ¿Es nuestro modelo?

- Sí, han replicado el diseño que creamos.

- Perfecto, eso significa que esta vez no habrá ningún contratiempo -la científica se giró y miró a Negold-. Los Zrug han de salir de aquí antes de que nuestros especímenes lleguen al planeta. No quiero ningún problema en nuestra primera gran misión.

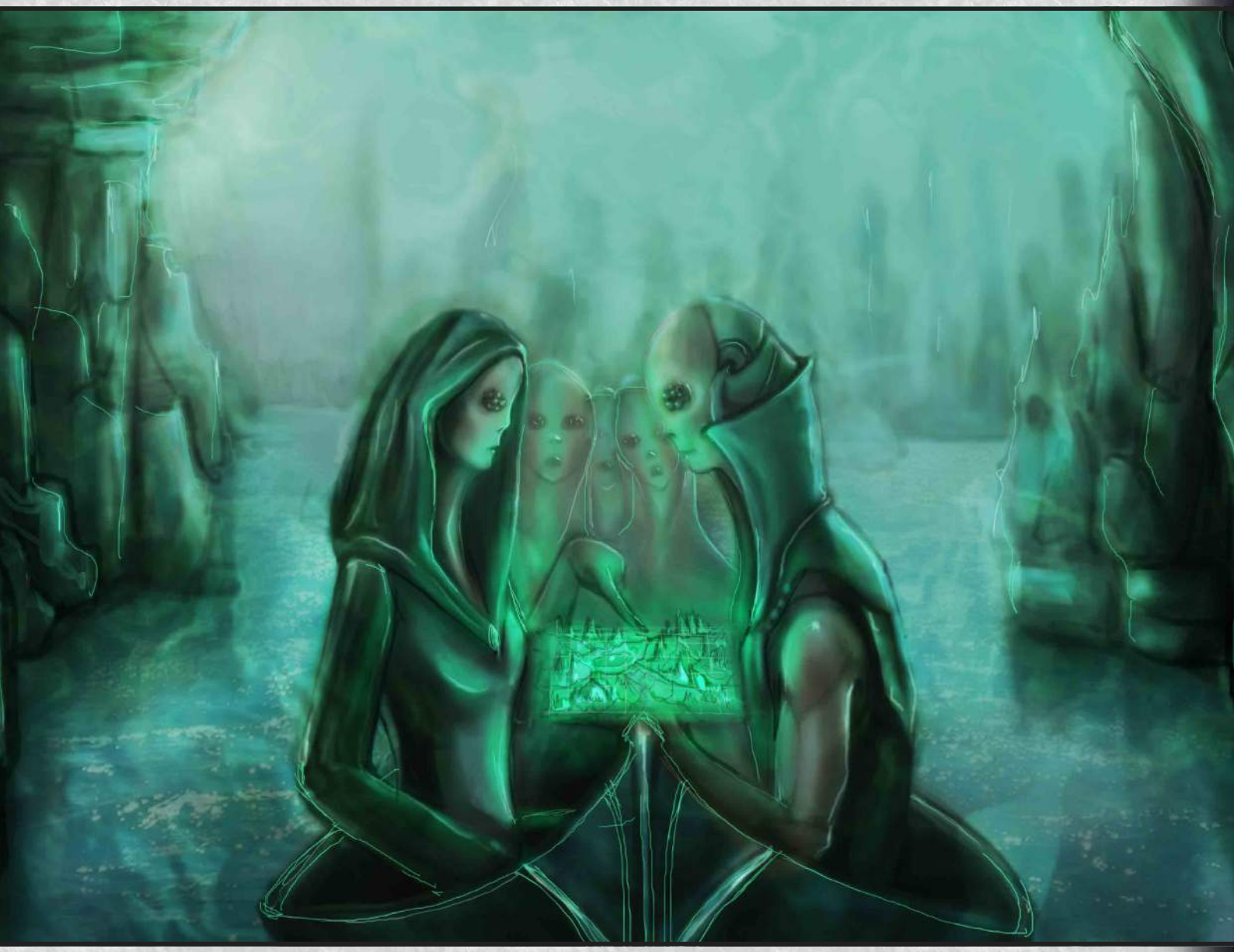
- No tenemos suficientes tropas para enfrentarnos a ellos.

- Pues ataquemos algo importante y asustémosles. No son muy listos, si nos ven aparecer por sorpresa saldrán huyendo. Les estamos haciendo un favor, nadie les va avisar de la plaga que viene hacia aquí.

- Retrasaremos parte de las obras de construcción para desviar unidades al ataque.

- Hagámoslo, esto es más importante.

Liltia apoyó sus dos manos en el cristal que les separaba de la gruta. Si todo iba a bien serían los primeros Valcerian en estudiar de manera sistemática a los Thrigot. Dentro de unos años no quedaría nadie que recordara aquello, pero a Liltia no le importaba, sólo quería seguir investigando y un pequeño grupo de lagartos con alas no iba a interponerse entre ella y los Thrigot.



Misión Valcerian

Hay que construir una base secreta para investigar y experimentar a espaldas de los Zrug. Empieza uno de tus turnos con 25 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Soldado Novato, El Aqualonde

Misión Zrug

Se han descubierto unas misteriosas construcciones clandestinas Valcerian, y siguiendo la tradición, es mejor destruir y luego preguntar. Destruye todos los Búnker Valcerian o El Aqualonde para ganar la partida.

Cartas iniciales

Habitación de Incubación

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Valcerian.
- Ambos jugadores comparten el Mazo de Órdenes.
- Ningún jugador puede robar cartas del Mazo de Órdenes durante la Fase de Robar.
- Siempre que el jugador Valcerian gane ⬢ ambos jugadores deberán robar tantas cartas del Mazo de Órdenes como ⬢ gane el jugador Valcerian. En el Modo Campaña en Solitario, sólo el jugador Valcerian robará cartas del Mazo de Órdenes.
- Ningún jugador puede perder por Adaptación.

Mazo de Ejército Valcerian
1 Soldado Novato
1 Vidente Brillante
3 Buscador de Cultivos
3 Guardián de las Almas
2 Diplomático Engañoso
3 Pastor del Sueño
3 Cantor del Alma
3 Predicador del Sol
3 Adorador Joven
1 Sabio Trascendente
2 Lealtad Inestable
1 Espiral Creativa

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
3 Incursor Oculto (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Salamandra Metálica (MR)
2 Eclosión de los Huevos
3 Movimiento Frenético

Mazo de Órdenes	
5 Gran Caverna de Cristal	2 Celebraciones de Año Nuevo
5 Centro de Clonación	3 Sabiduría Anciana
3 Caverna de Cristal	2 Silencio en la Nave Espacial
3 Primer Asentamiento	2 Renovación del Tiempo
3 Capitolio	1 Asalto Químico
3 Ubicación Olvidada	1 Sangre en los Bancos de Niebla
3 Habitación de Incubación	2 Búnker
2 Veta Aislada	

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★☆☆

Consejos: Vas a recibir un asalto constante contra tu Búnker, así que intenta eliminar todas las Tropas que puedas por turno.

Resultado: Si sobrevives al asalto constante y construyes tu laboratorio, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 8 y el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. Experimentar nunca ha sido fácil.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una Tropa con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra Tropa del mismo nombre que la Tropa con Enjambre y ponla en el campo activada. Repite este proceso todas las veces que sea posible hacerlo en este turno. Asalta con todas las Tropas con la habilidad "Enjambre" al Búnker Valcerian.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas con la habilidad "Enjambre" al Búnker Valcerian y con el resto de Tropas a El Aqualonde.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una Tropa con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra Tropa del mismo nombre que la Tropa con Enjambre y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas con la habilidad "Enjambre" al Búnker Valcerian y con el resto de Tropas a El Aqualonde.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si el Mazo Rival controla al menos seis Tropas en el campo, asalta con todas las Tropas al Búnker con menos ✪ que controle el jugador Valcerian.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas al Aqualonde. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 8	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una Tropa con la habilidad "Enjambre X", busca en el Mazo Rival otra Tropa del mismo nombre que la Tropa con Enjambre y ponla en el campo activada. Repite este proceso todas las veces que sea posible hacerlo en este turno. Asalta con todas las Tropas al Búnker con menos ✪ que controle el jugador Valcerian.
Turno 9	Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas con la habilidad "Enjambre" al Búnker Valcerian y con el resto de Tropas a El Aqualonde. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 10 y en adelante	Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker con menos ✪ que controle el jugador Valcerian. Activa todas las Tropas y asalta con todas las Tropas a El Aqualonde.

Parte 2 - Exterminio selectivo

En la sala principal del laboratorio Valcerian, Negold continuaba con las labores de montaje. Dos técnicos estaban sellando todas las cristaleras para dejar preparado el plan de emergencia en la caverna. Si todo iba bien aquellas cápsulas de bioalmacenaje iban a contener a algunos especímenes muy peligrosos y era necesario disponer de un plan por si tuvieran que eliminar cualquier amenaza inesperada.

Las pantallas de comunicación del laboratorio se encendieron y el rostro de Liltia apareció en todas ellas.

- Negold ¿Estás ahí? -tenía el rostro marcado y lo que parecía una herida en su mejilla izquierda-. El identificador me dice que estás en el laboratorio. Vamos.

- Dime -el Valcerian activó el micrófono de su uniforme científico.

- Hemos llegado junto a una de las bases Zrug. Creo que hemos encontrado a su líder, pero no parece que quiera escucharnos.

- Te lo dije.

- No, te lo dije yo a ti -Liltia miró a algo que se encontraba detrás de la cámara-. Tenemos que hacer algo con ellos. Podríamos entrar ahí y acabar con todos, pero eso implicaría unas bajas que no podemos permitirnos-. Los científicos que estaban en el laboratorio escuchando la conversación no parecían aprobar la falta de respeto con la que Liltia hablaba de la vida de los demás-. Necesitamos una solución ya.

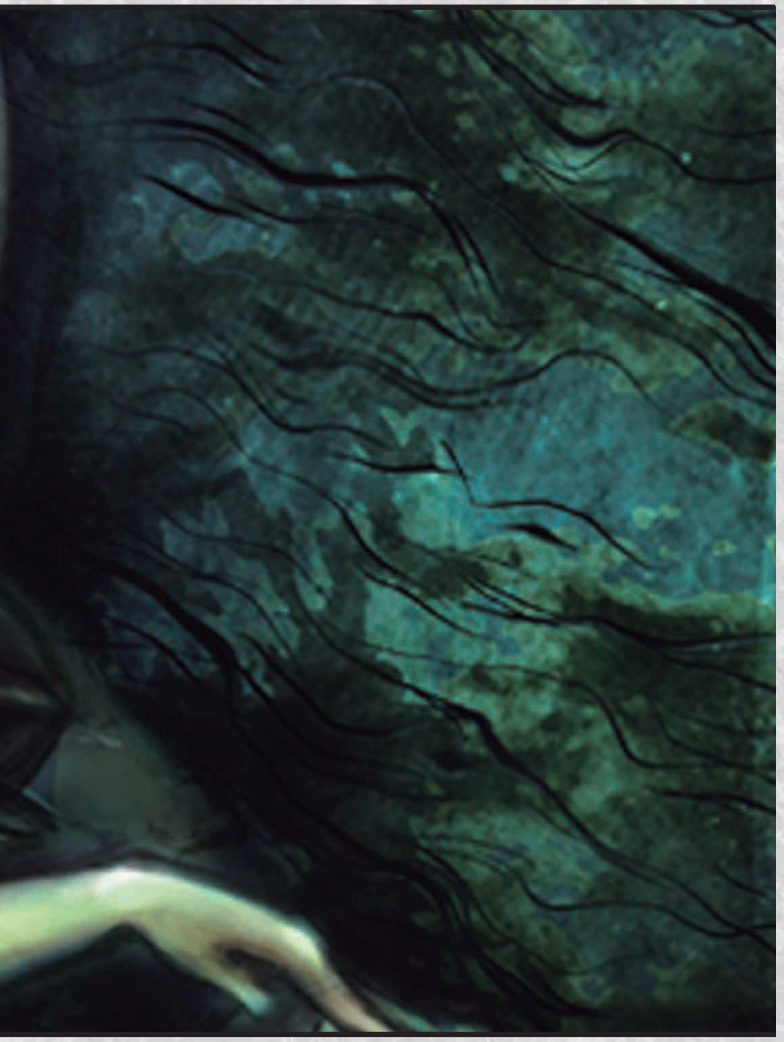
- Vuelve al laboratorio y desde aquí diseñaremos un plan.

- No voy a volver al laboratorio. ¿Acaso no has leído los últimos informes? Los Thrigot van a llegar al planeta en cualquier momento y aún tenemos a estos lagartos incordiando por aquí.

- ¿Cuál es el protocolo para estas situaciones? -Negold estaba intentando ganar tiempo para pensar.

- No hay protocolo para estas situaciones porque somos el primer laboratorio secreto que nuestro pueblo construye. Hemos de tomar una decisión lo antes posible o todo se va a quedar en nada.

- ¿Qué es lo que quieres hacer?



- Acabar con esos bichos, pero sé que no es sensato. Creo que podríamos destruir algunos de sus edificios a distancia y forzarles a huir. Es lo más sensato.

- No necesitas que nadie te autorice a hacerlo así que adelante.

Liltia sonrió y cortó la comunicación.

- ¿Cuánto estará totalmente sellado este laboratorio? -Negold se sentó en la primera silla que encontró.

- Aún faltan algunas horas. Podemos acelerar el proceso…

- Pero la probabilidad de error será mayor. Lo sé -el científico cerró los ojos y tiró la cabeza hacia atrás-. ¿Alguien puede decirme cómo va el trabajo de instalación del segundo laboratorio? -Silencio-. ¿Nadie?

- Negold -uno de los técnicos más jóvenes detuvo su trabajo para responderle-. Todas las unidades de la expedición o estamos aquí o con Liltia. El otro laboratorio está vacío. Lo sellamos el primer día y no hay nadie vigilando.

- ¿Qué? -el científico se puso de pie de un salto-. ¿Nadie está monitorizando?

- No, nadie.

El Valcerian saltó sobre uno de los dispositivos de comunicación y rastreó las cámaras de seguridad del laboratorio de emergencia. Tal y como le habían dicho no había nadie en sus salas y pasillos. Las zonas de investigación parecían estar en perfectas condiciones. Las diferentes imágenes de seguridad fueron pasando por la pantalla holográfica una detrás de otra hasta que llegaron a las del perímetro exterior.

A unas decenas de metros de la entrada principal del laboratorio Negold pudo diferenciar la silueta de varios Zrug que avanzaban silenciosamente hasta su construcción. Llevaban lo que parecía un detector o un radar y por las señas y gestos que estaban haciendo ya habían descubierto las instalaciones. No tardarían demasiado tiempo en entrar en ellas.

- ¡Liltia! ¡Liltia! -el científico activó su comunicador con urgencia-. Vamos, responde.

- ¿Qué quieres? -la imagen de su par apareció frente a él.

- Tenemos un serio problema. Debes abandonar esa posición y salir hacia nuestro segundo laboratorio. Los Zrug lo han descubierto.

- No voy a abandonar esta zona.

- Antes me preguntabas por protocolos, pues ahora puedo hablarte de uno. No podemos dejar que el laboratorio caiga, sería poner en peligro el objetivo final de la investigación. Son órdenes de la rama científica de nuestro pueblo.

- Lo sé.

- Debes llegar allí lo antes posible.

- Lo sé.

- Y evitar que lo saqueen, hay información valiosa en esa instalación.

- Lo sé.

- Seguimos en contacto.

Esta vez fue Negold el que cortó la conversación. Conocía a Liltia lo suficiente para saber que aquella rabia que mostraba era sólo una fachada. Ella quería algo de acción y en el fondo le daba igual que fuera en el centro del asentamiento de los Zrug o en el laboratorio.

Había pasado casi toda su vida junto a ella y ahora que les quedaba tan poco tiempo juntos era incapaz de molestarse por sus formas. Cuando todo esto acabara podrían dedicarse a trabajar en el laboratorio, pero antes tenían que deshacerse de los Zrug.

Misión Valcerian

Ahora que el laboratorio está en marcha, hay que eliminar todo vestigio Zrug para que la llegada de los Thrigot no se vea interrumpida por bárbaros salvajes. Consigue que el jugador Zrug pierda por Adaptación o destruye dos Búnker Zrug para ganar la partida.

Cartas iniciales

Laboratorio de Investigación, El Palacio de las Sombras

Misión Zrug

Loss Valcerian han dejado ssus insstalacioness recién consstruidass vacíass. Tomemoss possesión de ellass, puess ssi esstán vacíass son nuesstras. Empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, El Mausoleo Sibilino

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Zrug.
- Al inicio de cada Fase de Nave, ambos jugadores deben revelar una Tropa de su mano e intercambiarlas entre sí. Si un jugador no puede o no quiere revelar una Tropa de su mano, pierde 2 ⬢. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Siempre que el Mazo Rival tenga que elegir entre dar ⬢ o cualquier otra opción, elige dar ⬢, incluso si así pierde por Abandono. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Valcerian
2 Espiral Creativa
3 Buscador de Cultivos
3 Tallista del Cristal
1 Hipocampo Cristalino
2 Inmolación
3 Diplomático Engañoso
3 Pastor del Sueño
3 Predicador del Sol
1 Sabio Trascendente
2 Lealtad Inestable
2 Adorador Joven

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Gran Caverna de Cristal
3 Capitolio
3 Centro de Clonación
1 Reserva de Cristal
3 Sabiduría Anciana
2 Primer Asentamiento
2 Laboratorio de Investigación
3 Cantera de Cristal
1 Gran Guiñol
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Renovación del Tiempo

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente (MR)
2 Escupeodio (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
3 Cantor del Alma (MR)
3 Guardia de Palacio (MR)
3 Guardián de las Almas (MR)

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
2 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Habitación de Incubación
2 Mina Sobreexplotada
1 Veta Aislada
2 Celebraciones de Año Nuevo
1 Medicinas
2 Búnker
1 Reconstruir a los Caídos

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★☆☆

Consejos: Intenta darle al jugador Zrug la mayor cantidad de Tropas Valcerian que puedas, pues cuando una Tropa que no comparte Facción con tu Nave es destruida pierdes ⬢.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival e intercámbiala con una Tropa al azar de la mano del jugador Valcerian. Entonces, baraja el Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ tenga la Tropa Zrug que controle con mayor valor de ⬢.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 3	Revela la primera carta del Mazo Rival e intercámbiala con la Tropa de mayor Coste de Cristal de la mano del jugador Valcerian Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ tenga la Tropa Zrug que controle con mayor valor de ⬢.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si una de esas cartas es una Tropa con la habilidad "Enjambre", el Mazo Rival gana tantos ⬢ Tropas con "Enjambre" controle.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival e intercámbialas con dos Tropas al azar de la mano del jugador Valcerian. Entonces, baraja el Mazo Rival.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si el número de Tropas Zrug en el campo es igual o mayor que tres, el Mazo Rival gana 2 ⬢.
Turno 7	El Mazo Rival gana tantos ⬢ como Lagartos controle. Durante tu próximo turno sáltate la Fase de Activación de tus Tropas si controlas una Tropa que no comparte Símbolo de Facción con tu Nave.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival e intercámbiala con la Tropa de mayor Coste de Cristal de la mano del jugador Valcerian Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ tenga la Tropa Zrug que controle con mayor valor de ⬢.
Turno 10 y en adelante	Revela la primera carta del Mazo Rival e intercámbiala con la Tropa de mayor Coste de Cristal de la mano del jugador Valcerian Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ tenga la Tropa Zrug que controle con mayor valor de ⬢. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como Lagartos controle. Baraja todas las Tropas Zrug de la Pila de Descartes del Mazo Rival en el Mazo Rival.

Resultado: Si consigues adaptar a todos los Zrug y eliminarlos del planeta, continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Esta ha sido una labor difícil, aunque la recompensa está por llegar y es de las mejores.

Parte 3 - Recopilando datos

Gigantes tentáculos morados surgieron de entre las nubes como heraldos de la destrucción que estaba a punto de asolar el planeta. El aire se había vuelto mucho más denso e irrespirable incluso para un Valcerian. El miedo había empezado a desestabilizar la perfecta jerarquía Valcerian.

- ¿Cómo que aún no podemos cerrar las compuertas principales de la instalación? ¿Has visto eso de ahí? -Liltia señaló con su brazo las densas nubes verdes que cubrían el cielo del planeta-. Los tenemos encima no podemos perder tiempo en otra cosa.

- Lo sé, pero la orden ha venido de arriba -El burócrata no se atrevía a levantar la mirada del suelo-. Desde el Palacio de las Sombras han mandado más instrumental para las investigaciones.

-¿Y para qué queremos ese instrumental? ¡El laboratorio ya está montado! ¿Alguien puede explicarme esto?

El grupo de soldados que acompañaba a Liltia no tenía una respuesta. Ellos obedecían las órdenes de sus superiores y en estos momentos era ella la que tenía que tomar decisiones y encontrar las respuestas.

- ¿Al menos puede alguien decirme cuánto tiempo tenemos antes de que esas cosas caigan del cielo? -Nadie en su equipo parecía querer responder a esa pregunta.

- Según el histórico de cálculos de otras plagas creo que algo más de diez minutos.

- Diez minutos, perfecto. ¿Hemos podido contactar ya con mi par? -La pregunta iba dirigida a uno de los burócratas que la acompañaban.

- No. Negold no responde a ninguna de las llamadas. Es posible que estén terminando de instalar el instrumental en el laboratorio principal.

- ¿Sabemos al menos dónde va a llegar el material que nos han enviado?

- Por esta zona. Está marcado por un dispositivo de rastreo, no debería costar encontrarlo.

- No, después iremos a buscarlo -Liltia activó el interruptor de la puerta del laboratorio y el suelo se movió dejando al descubierto una especie de montacargas-. Vamos a bajar y a coordinarnos con el resto de equipos del planeta. Cualquier otra decisión sería un suicidio.

El equipo obedeció y bajaron con ella hasta el laboratorio. Una vez en las instalaciones activaron las sondas de exploración que habían dejado en aquella instalación, las activaron y las programaron para que rastrearan la zona. No debían acercarse a menos de veinte metros de cualquier Thrigot que detectaran, esa era la línea principal de su misión. Las máquinas salieron volando a cumplir su misión.

Liltia activó todas las pantallas y las conectó con la de las sondas que acababan de salir de allí. Delante de ella se fue generando una visión compuesta del planeta en el que se encontraban. En algunos lugares escarpados pudo vislumbrar los cuerpos de los Zrug que habían presentado batalla unas horas antes. Algunas bestias que habitaban el planeta estaban empezando a volverse locas. El aire contaminado de los Thrigot ya se habría extendido por todo su cuerpo.

Faltaba muy poco para que los primeros seres de la plaga llegaran hasta el planeta, faltaba muy poco para que su investigación comenzara y no quería que nada le estropeara aquel momento. Y las decisiones de última hora de sus superiores podían hacer que su último gran proyecto fuera un fracaso.

En una de las cámaras Liltia vio algo que cambiaba en el cielo del planeta. Una inmensa mole pétrea aferrada por unos inmensos tentáculos apareció entre las nubes verdes. Desde la distancia en la que se encontraba la sonda no podía verse con claridad lo que era, pero Liltia sabía que una de las grandes madres estaba a punto de dejar caer uno de los nidos en los que crecía su terrorífica progenie.

- Preparaos para el impacto -los miembros de su escuadrón la miraron con preocupación y sin saber muy bien porqué buscaron el sitio que les pareció más seguro-. Este va a ser el primero de muchos en las próximas horas.

Todos los Valcerian contuvieron la respiración durante unos segundos en los que nada sucedió. De repente todo a su alrededor empezó a vibrar. Liltia seguía mirando las pantallas con una inmensa sonrisa de satisfacción.

Los tentáculos que aferraban la montaña que estaba grabando la sonda la soltaron y la mole de piedra cayó sobre el planeta. Todo volvió a temblar. De la masa de piedra empezaron a salir criaturas tentaculares.

La invasión había comenzado y lo único que pasaba por la cabeza de Liltia era que necesitaba estar junto a Negold y su par ni siquiera respondía a los avisos en el comunicador. Aquello no era una buena señal, no para ella. Necesitaba saber, tranquilizarse con el conocimiento. Era la única manera en la que podría sobrevivir a aquello, la única en la que mantendría la cordura entre tanta masacre.

Necesitaba a Negold más que a nada en su vida.

Misión Valcerian

El objetivo del experimento acaba de llegar. Por culpa de los Zrug hemos tenido que dejar las instalaciones a medio montar, y ahora tenemos que terminarlas. Empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en tu Zona de Colonización, cuatro Centros de Clonación en el campo y un Laboratorio de Investigación en el campo paga ganar.

Cartas iniciales

Capitolio, Buscador de Cultivos, El Palacio de las Sombras

Misión Thrigot

Alimentarse. Destruir. Esas son las dos órdenes sinápticas que has recibido de los promotores del Ragnarok. Comienza tu turno 11 para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Thrigot.
- El jugador Valcerian no gana ⬢ contratando Tropas.
- El jugador Thrigot comienza la partida robando 9 cartas en lugar de 7.
- Siempre que Tragador de Pecados reciba daño, el jugador Thrigot revela una carta de su mano por cada ✪ perdido de esa manera. El jugador Valcerian elige una Tropa de entre las cartas mostradas y la desvanece. Si elige un Come Cristales, el jugador Valcerian gana 10 ⬢, si elige otra carta, gana 4 ⬢. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Siempre que Tragador de Pecados reciba daño, revela una carta del Mazo Rival por cada ✪ perdido de esa manera. El jugador Valcerian elige una Tropa de entre las cartas mostradas y la desvanece. Si elige un Come Cristales, el jugador Valcerian gana 10 ⬢, si elige otra carta, gana 4 ⬢. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Valcerian
1 Vidente Brillante
2 Espiral Creativa
3 Buscador de Cultivos
3 Tallista del Cristal
1 Hipocampo Cristalino
3 Espejismo Brillante
2 Inmolación
2 Susurrador de Mentiras
3 Diplomático Engañoso
2 Pastor del Sueño
3 Adorador Joven

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Cantera de Cristal
3 Explorar el Terreno
1 Vida por Tierra
2 Renovación del Tiempo
3 Capitolio
6 Centro de Clonación
1 Reserva de Cristal
3 Sabiduría Anciana
2 Laboratorio de Investigación

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
1 Lanza Ácido
3 Zángano Blindado (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
3 Come Cristales (MR)
2 Líder Mareante (MR)
3 Babosa Esquiva (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
2 Golpe a Través de las Nubes

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
2 Mina Sobreexplotada
3 Veta Aislada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Trampa del Campo Minado
3 Órdenes Sinápticas
2 Lugar Infectado

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Siempre que puedas elegir un Come Cristales al desvanecer una Tropa, ¡hazlo! Si desvaneces dos, ganarás la partida.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 2	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival. Si revelas un Come Cristales, ponlo en el campo activado. Pon el resto de cartas reveladas en la parte inferior del Mazo Rival. Entonces, baraja el Mazo Rival.
Turno 3	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival. Pon en el campo activada la Tropa con mayor Coste de Cristal revelada. Pon el resto de cartas reveladas en la parte inferior del Mazo Rival. Entonces, baraja el Mazo Rival.
Turno 4	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si el Mazo Rival controla un Come Cristales, sáltate la activación de tus Edificios en tu próxima Fase de Activación.
Turno 5	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas.
Turno 6	Si el Mazo Rival controla un Come Cristales, sáltate la activación de tus Edificios en tu próxima Fase de Activación. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas.
Turno 7	Revela tantas cartas del Mazo Rival como Thrigot Grado Alfa controle el Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 8	Si el Mazo Rival controla seis o más Tropas, destruye dos Edificios con el mismo nombre.
Turno 9	Si el Mazo Rival controla dos o más Come Cristales, el jugador Valcerian pierde la partida. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 10 y en adelante	El jugador Valcerian pierde la partida.

Resultado: Si consigues terminar de construir tus instalaciones, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 8 y el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante. Jugar en contra del tiempo no debe ser un patrón a seguir.

Parte 4 - Experimento contaminado

En el interior del laboratorio nadie podía creer que lo hubieran conseguido. Casi todas las cápsulas de bioalmacenaje estaban llenas de Thrigot con vida. El líquido en el que los habían sumergido había detenidos sus constantes vitales. A lo largo de la gruta los científicos Valcerian estaban introduciendo en las cápsulas pequeños drones de investigación para poder realizar los análisis desde la sala principal.

Negold lo contemplaba todo con satisfacción.

- Lo hemos conseguido -le dijo a Liltia.

-Sí, lo hemos hecho. Ahora falta conseguir los resultados -la Valcerian se giró y fue hasta su ordenador-. Hasta ahora cada vez que hemos intentado analizar a estas criaturas su cuerpo se ha degradado en muy pocas horas. El gas de conservación no sirve con ellos.

- Ese es un dato importante, Liltia. Estas criaturas no se parecen a ninguna de las que habíamos catalogado. Hasta ahora las habíamos matado sin preguntarnos casi nada sobre ellas.

- Seguimos sin saber nada.

- Pero ahora hay datos que analizar. Las respuestas están ahí.

La cristalera que daba a la gruta empezó a parpadear y sobre ella apareció un Valcerian ataviado con un uniforme de alto rango.

- Saludos. ¿Recibís la señal correctamente?

- Sí, sin ningún problema -los dos científicos se pusieron de pie frente a la imagen-. ¿Hay algún problema?

- Lo hay. Nuestros equipos han avistado a una de esas criaturas de la plaga que es capaces de destruir planetas viajando en vuestra dirección.

- ¡No es posible! -Liltia se dirigió a Negold-. Habíamos analizado a esta plaga y no había ninguna perforadora con ellos. Ninguna.

- Esa información no es relevante -le interrumpió el rostro en la pantalla-. Lo único importante es que está llegando al planeta.

- Gracias por la información -continuó Negold-. Llegado el caso ¿podremos contar con vuestra ayuda?

- No, las líneas de la misión eran bastante claras. Debéis salir de allí sin que ninguna de nuestras naves os preste ayuda. Ninguna facción puede saber que tenemos estos equipos de investigación.

- ¡Nos estáis condenando a la muerte! -gritó Liltia.

- Os estamos pidiendo que cumpláis con vuestra obligación -el rostro en la pantalla no movió ninguno de los músculos de la cara-. Lo único relevante aquí es que el proyecto siga las líneas que tenemos marcadas y eso implica el más absoluto silencio. Ya hubo demasiados errores con los Zrug, no vamos a permitir

más probabilidades de fracaso.

- Lo entendemos -Negold puso su mano sobre el hombre de Liltia-. Vamos a hacer lo imposible para que eso sea así. No habrá ningún contratiempo.

Después de parpadear dos veces la cristalera que daba paso a la caverna volvió a ser una pared transparente que daba a la gran caverna. Liltia fue hasta ella, apoyó sus manos y miró las cápsulas de bioalmacenaje por las que se habían sacrificado.

- No hemos terminado la investigación. Los datos que tenemos no son nada -Su voz reflejaba la desolación que estaba creciendo en su interior-. No vamos a tener tiempo de montar otro laboratorio como este.

- ¿Cómo que no? -Negold caminó hasta su par-. En cuanto detectemos otra plaga nuestros ingenieros volverán al trabajo.

- No me has entendido -Liltia cerró los ojos-. Tú y yo no vamos a tener tiempo. Dentro de nada nos relegarán al ejército.

Los dos Valcerian miraron sus brazos y comprobaron cómo sobre la piel verde estaban formándose unas casi imperceptibles marcas de color marrón. Liltia y Negold cruzaron una mirada y después colocaron sus manos sobre los hombros de su par.

- Entonces tendremos que dejarlo todo preparado para el que venga después.

- Seguro que son una banda de inútiles -Liltia se separó de Negold y caminó en el interior de la caverna-. Nadie va a entender esto mejor que nosotros.

- Hasta que lo hagan. Por ahora hemos descubierto algunas cosas interesantes.

- No es verdad, lo que hemos descubierto son negaciones, cosas que no se puede hacer con un Thrigot.

- Eso es información.

- Hablas como uno de esos clérigos que vienen a mangonearnos.

- Pude haber sido uno.

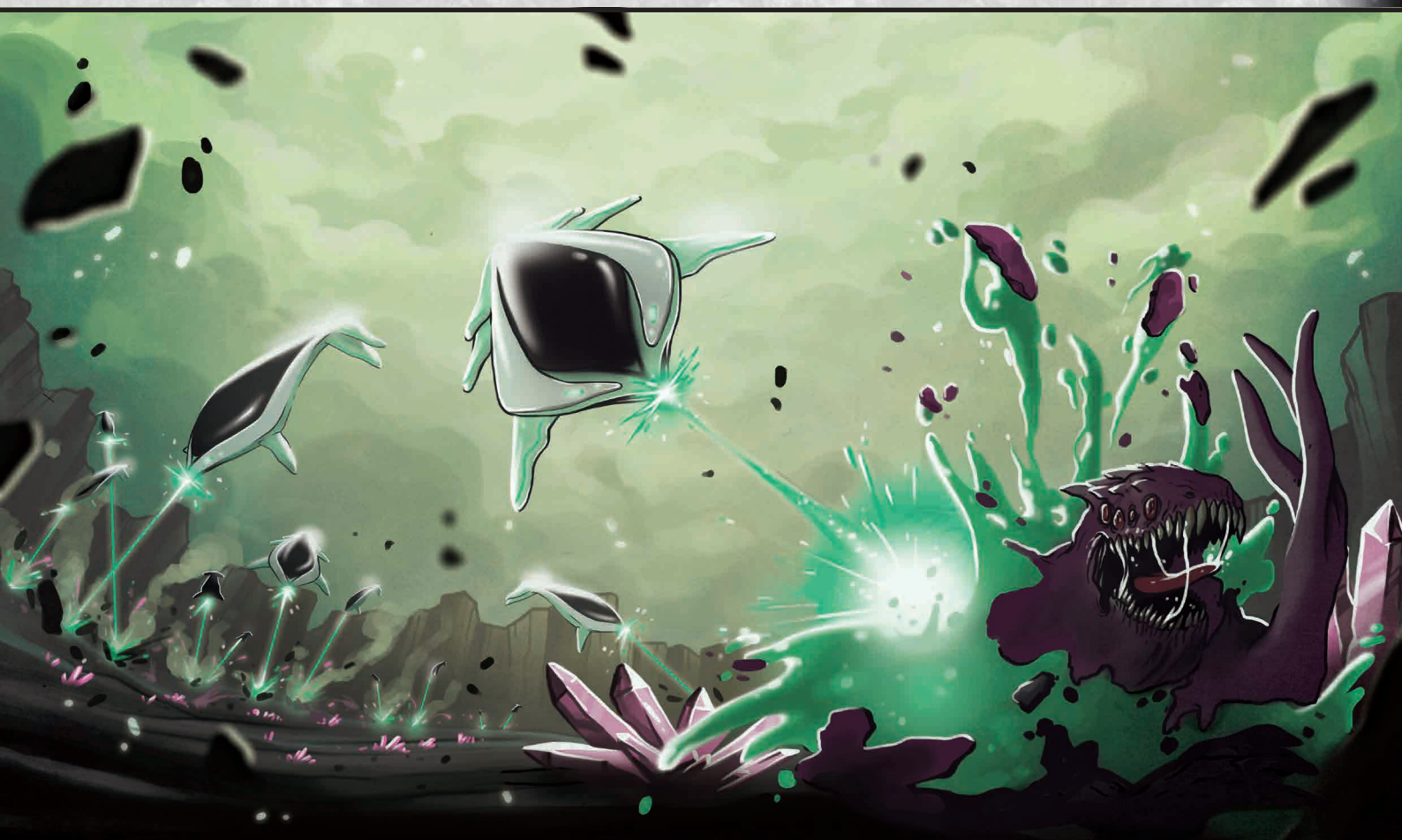
- Pero tomaste la mejor de las decisiones.

Un grupo de dos ingenieros pasó a su lado. Llevaban una cápsula en la que parecía dormitar un pequeño Thrigot. Los dos Valcerian continuaron caminando hasta el final de la gruta. Allí descansaban dos enormes criaturas moradas dentro de los tanques de bioalmacenamiento. Una de ellas era un amasijo de tentáculos, la otra tenía forma humanoide y el cuerpo repleto de espinas.

- Estos dos se van a quedar aquí -otra vez la resignación en el tono de voz de Liltia.

- Aún no sabemos nada de ellos, es demasiado peligroso transportarlos en nuestras naves.

Mientras los Valcerian seguían desmontando su laboratorio secreto en el planeta miles de Thrigot estaban terminando con todas las reservas de cristal que quedaban. En sus ojos brillaba la violencia incontrolada de la necesidad de alimento. En el cielo unos grandes tentáculos morados atravesaron las densas nubes verdes de la plaga Thrigot.



Misión Valcerian

Los especímenes Thrigot se baten en retirada al haber terminado su alimentación. Su siguiente paso será la destrucción planetaria, por lo cual debemos evacuar. Empieza uno de tus turnos con 50 ▮ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos, El Aqualonde

Misión Thrigot

El planeta ha sido empleado en su totalidad. La segunda orden era destruir. Esperar la llegada de la Perforadora y buscar un nuevo objetivo. Empieza uno de tus turnos con 20 ▼ o más en la Perforadora Viviente para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Perforadora Viviente, El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- En cada Fase de Robo del jugador Valcerian, éste debe elegir entre quitar 3 ▮ de todos los Silos en el campo o que cada Perforadora en el campo gane 2 ▼.
- Siempre que La Perforadora Viviente fuera a ser destruida, en vez de eso, pierde la mitad de los ▼ que tenga redondeando hacia arriba y vuelve a tener 25 ✪.
- Siempre que el Silo de Recursos fuera a ser destruido, en vez de eso, pierde la mitad de los ▮ que tenga redondeando hacia arriba y vuelve a tener 25 ✪.
- Los jugadores no pueden perder por Destrucción.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot sitúa en la Zona Desvanecida un Proteger a los Gammas. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Valcerian
1 Vidente Brillante
3 Buscador de Cultivos
3 Tallista del Cristal
1 Hipocampo Cristalino
3 Granjero Experimentado
3 Susurrador de Mentiras
3 Pastor del Sueño
1 Sabio Trascendente
3 Adorador Joven
2 Inmolación
2 Espiral Creativa

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Cantera de Cristal
3 Explorar el Terreno
3 Gran Caverna de Cristal
3 Capitolio
3 Centro de Clonación
2 Primer Asentamiento
2 Veta Aislada
1 Sombra del Aqualonde
2 Renovación del Tiempo
2 Silo de Recursos
1 Agujero Negro

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
2 Lanza Ácido
3 Excavador Horrendo (MR)
3 Come Cristales (MR)
3 Babosa Esquiva (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
1 Promotor Sináptico
3 Ala Tentacular (MR)
3 Bolsa Virulenta (MR)
2 Golpe a Través de las Nubes

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
1 Veta Aislada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Sabiduría Anciana
1 Sol de Cosecha
1 Perforadora Viviente
2 Proteger a los Gammas

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★☆☆

Consejos: Vigila la cantidad de Tropas que el Mazo Rival tiene en el campo en todo momento. En cualquier momento jugará un Proteger a los Gammas que reducirá drásticamente la duración de la partida.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Pon X ☠ en la Perforadora Viviente, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto entre tus Grados Alfa o Beta. Asalta con todas las Tropas de más de un Punto de Ataque al Silo de Recursos Valcerian.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Si el Mazo Rival controla una Bolsa Virulenta, pon 3 ☠ en la Perforadora Viviente. Asalta con todas las Tropas de más de un Punto de Ataque al Silo de Recursos Valcerian. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas con más de un Punto de Ataque al Silo de Recursos Valcerian. Si el jugador Valcerian controla un Centro de Clonación, activa todas las Tropas Thrigot y pon 3 ☠ en la Perforadora Viviente.
Turno 4	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Pon 3 ☠ en la Perforadora Viviente.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas de más de un Punto de Ataque al Silo de Recursos Valcerian. Si el Mazo Rival controla seis Tropas o más, pon 2 ☠ en la Perforadora Viviente.
Turno 6	Asalta con todas las Tropas con más de un Punto de Ataque al Silo de Recursos Valcerian. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Pon X ☠ en la Perforadora Viviente, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto entre tus Grados Alfa o Beta.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival sitúa en el campo un Proteger a los Gammas desde la Zona Desvanecida.
Turno 8	Pon X ☠ en la Perforadora Viviente, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto entre tus Grados Alfa o Beta. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 9	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Pon X ☠ en la Perforadora Viviente, donde X es el valor de Puntos de Ataque más alto entre tus Grados Alfa o Beta.

Resultado: Si consigues reunir suficiente cristal para seguir experimentando, descubrirás que tus planes perfectos no lo eran tanto. Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, el planeta habrá sido destruido contigo y tus compañeros científicos, y deberás cambiar de campaña y continuar por la Parte 1 de la campaña de los Thrigot.

Parte 5 - Batalla en tres frentes

El último de los enormes tentáculos de la perforadora Thrigot se desplomó sobre una zona boscosa llevándose por delante la ladera de una pequeña montaña. Una gran cortina de polvo y piedras saltó hacia todas las direcciones a varios cientos de metros de altura. La nave de combate Valcerian se agitó en el aire mientras los fragmentos de la montaña golpeaban sus cascos.

- ¡Ahora, salgamos de aquí! -Negold había conseguido derribar al Thrigot y ganar el tiempo que el resto de la expedición necesitaba para salir de allí-. Poned rumbo al exterior del planeta.

- Sí, señor -le respondió el piloto-, en cuanto recuperemos el control de la nave.

El vehículo seguía en el aire, pero alrededor de él continuaba cayendo tierra y piedra, haciendo imposible cualquier movimiento. El científico intentó ver algo a través de las pantallas exteriores, pero a los pocos segundos encendió uno de los dispositivos de información. El planeta seguía cubierto por la plaga, las criaturas estaban empezando a moverse hacia algunos puntos en concreto. Se estaban retirando.

- Esas cosas saben que hemos ganado -dijo el piloto-. Mira, están huyendo -el polvo que caía del cielo empezó a desparecer y frente a la nave se veían a los Thrigot que habían ayudado a la perforadora escapando de aquel punto.

- ¿Ellos? No saben que hemos ganado, no saben nada. ¿Tenemos noticias del resto de equipos?

- Sí -dijo uno de los oficiales-. Los datos recibidos confirman que todos los grupos desperdigados por el planeta están volviendo al Palacio de las Sombras.

- ¿Todos? -el científico se sentó y apoyó su cabeza mientras cerraba los ojos.

- Todos los que han sobrevivido.

Para las otras especies inteligentes de la galaxia era difícil de entender que los Valcerian, con su corta esperanza de vida, pudieran desarrollar sentimientos tan fuertes hacia sus semejantes. Lo normal es que esas emociones se camuflaran bajo una capa de férrea formalidad. Negold había aprendido a no esconderlas gracias a Liltia.

La nave retomó el vuelo y empezó a viajar hacia el punto de reunión. Bajo ella se extendía un paisaje desolado: el inmenso cuerpo de la perforadora Thrigot se había desplomado hacia atrás y estaba empezando a supurar una especie de líquido verde por sus numerosas heridas. Bajo algunos de sus tentáculos se podían entrever los restos de otras naves Valcerian

que habían participado en el combate.

Un oficial científico de su rango no tendría que inmutarse ante aquella imagen, pero para Negold, después de haber pasado toda la vida junto a Liltia, la imagen de sus compañeros muriendo por cumplir con su deber le produjo un pequeño mareo.

- ¡Hemos de vengarlos!

- ¿Venganza, señor? -respondió el piloto.

- ¡Sí, venganza! ¡Seguid a las criaturas que se están alejando de aquí!

- ¡Según los planes de evacuación estandarizados debemos regresar a nuestra principal base!

- ¡Que les jodan a los planes de evacuación, vamos a por esas cosas!

- Pero los Thrigot se están replegando, si no acabamos con ellos llegaremos hasta…

- Hasta una de sus grandes madres -le interrumpió Negold-. Lo sé.

- No creo que sea una buena decisión.

- Nuestro pueblo no cree, oficial, nuestro pueblo sabe. Esas cosas se están replegando pero volverán a atacar.

- ¿Atacar el qué? -la voz del piloto era totalmente fría.

- Aún quedan edificios en el planeta, reservas de cristal, pequeños grupos de científicos… Y la mejor forma de vengar a nuestros compañeros es conseguir que todos ellos salgan de aquí.

- Me parece una excusa que no se ajusta a la realidad.

- ¿Sabes? Estaba intentando hacer que mi orden te fuera un poco más sencilla de obedecer. Obedecer, esa es tu obligación soldado. No quiero más preguntas.

Negold salió de la cabina del piloto y se recostó en uno de los asientos de la tripulación. En las paredes había diferentes armas de energía, armaduras y algunos objetos ceremoniales. No había tomado una buena decisión.

- ¿Liltia? -Negold activó el video comunicador.

- Estamos terminando de sacar las muestras del laboratorio principal. Dime que es algo importante.

- Perseguimos a un grupo de Thrigot en retirada.

- ¿Qué? ¿Por qué? -la científico miró directamente a su comunicador-. ¡Esas no son las órdenes!

- Lo sé, simplemente he de hacerlo -un silencio creció entre los dos-. Mis manos me piden venganza.

- ¿Venganza? Espero que no pongas eso en el informe.

- Espero poder hacer un informe.

- Negold... ten cuidado.

- Me temo que hasta ahora no lo he tenido. Terminad rápido y volved al Palacio de las Sombras.

El científico Valcerian apagó el comunicador con el gesto serio y un dolor que empezaba a emanarle del pecho. Los cañones láser de la nave en la que viajaba empezaron a resonar. Habían llegado junto a los Thrigot. Tiempo, eso es lo único que importaba, tener tiempo. Negold miró las manchas de sus brazos, se levantó y tomó uno de los equipos de asalto. La batalla continuaba.

Misión Valcerian

La exposición del observador a cualquier experimento cambia la naturaleza del mismo, y ahora no ha sido menos. Los Thrigot han detenido la destrucción del planeta y han decidido acabar con nosotros directamente, cortándonos la huida. Destruye El Tragador de Pecados para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, Silo de Recursos, El Palacio de las Sombras

Misión Thrigot

Hemos sido cobayas en un experimento. Eliminar todo rastro de esperanza en los Valcerian es el pago más bajo que se puede dar para reclamar venganza. Destruye el Búnker Valcerian, después el Silo de Recursos Valcerian y por último El Palacio de las Sombras para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados, Excavador Horrendo

Reglas especiales

- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Valcerian debe barajar y dividir su Mazo de Ejército en tres Mazos de diez cartas. Deja uno de ellos en el campo, otro bajo el Silo de Recursos y el último bajo el Palacio de las Sombras.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Thrigot busca en su Mazo de Ejército el Bufón de la Masacre y lo sitúa en la Zona Desvanecida. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.
- Siempre que el Búnker sea destruido, si el jugador Valcerian tiene 15 ● o más en su Zona de Colonización, barajará su Mazo de Ejército con el situado bajo el Silo de Recursos, y sitúa el Silo de Recursos bajo su control en el campo. En caso contrario, perderá la partida.
- Siempre que el Silo de Recursos sea destruido, si sobre el Silo de Recursos hay 30 ▲ o más, barajará su Mazo de Ejército con el situado bajo el Palacio de las Sombras. En caso contrario, perderá la partida.
- El Silo de Recursos no puede ser elegido como objetivo de un asalto mientras el Bunker esté en el campo. El Palacio de las Sombras no puede ser elegido como objetivo de un asalto mientras el Silo de Recursos esté en el campo.

Mazo de Ejército Valcerian
1 Vidente Brillante
3 Buscador de Cultivos
3 Guardián de las Almas
2 Diplomático Engañoso
3 Pastor del Sueño
3 Última Resistencia
3 Predicador del Sol
1 Sabio Trascendente
3 Adorador Joven
2 Tropas Contratadas
1 Hipocampo Cristalino
2 Espiral Creativa
2 Espejismo Brillante

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Capitolio
3 Cantera de Cristal
3 Cuartel General
3 Caverna de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
1 Sombra del Aqualonde
1 Torre de Vigilancia
1 Agujero Negro
2 Sueño de la Noche Eterna
1 Silo de Recursos
1 Búnker

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
3 Ala Tentacular (MR)
1 Supervisor Blindado (MR)
3 Excavador Horrendo (MR)
2 Promotor Sináptico (MR)
3 Arquero de las Profundidades (MR)
2 Babosa Esquiva (MR)
2 Lanza Ácido (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
2 Líder Mareante (MR)
1 El Bufón de la Masacre

Mazo de Órdenes Thrigot
1 Sol de Cosecha
2 Exterminar
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Sabiduría Anciana
3 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Ubicación Olvidada
2 Veta Aislada

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★★

Consejos: Esta es una batalla de Resistencia. Defiende tu Búnker y tu Silo de Recursos mientras asaltas la Nave Thrigot utilizando todos los huecos que deje tu rival.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian.
Turno 4	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Valcerian. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si el jugador Valcerian controla el Búnker, durante el próximo turno del Mazo Rival repite las instrucciones de este turno en vez de continuar por el turno 6.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Valcerian.
Turno 7	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Valcerian. El Mazo Rival sitúa en el campo el Bufón de la Masacre desde la Zona Desvanecida.
Turno 8	Asalta con todas las tropas al Silo de Recursos Valcerian. Si el jugador Valcerian controla el Silo de Recursos, activa todas las Tropas y asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si el jugador Valcerian controla el Silo de Recursos, durante el próximo turno del Mazo Rival repite las instrucciones de este turno en vez de continuar por el turno 9.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas al Palacio de las Sombras. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 10 y en adelante	Asalta con todas las Tropas al Palacio de las Sombras. Si el Mazo Rival no controla Tropas en el campo a excepción del Bufón de la Masacre, el jugador Valcerian gana la partida.

Resultado: ¡Has terminado la campaña Valcerian! Sigue leyendo en la página siguiente para saber qué sucede de ahora en adelante...

A flor de piel

El Palacio de las Sombras atravesaba un lugar poco conocido de la galaxia. En su interior todos los supervivientes de los laboratorios de investigación estaban ordenando el material y organizando los datos que habían conseguido. En las pantallas de los científicos se veían diagramas de criaturas tentaculares, datos de compuestos químicos y algunos diseños para mejorar los equipos que habían utilizado hasta ahora. Aunque muy pocos cruzaban una palabra con sus compañeros casi todos pensaban que aquella misión había sido un éxito.

Un pequeño equipo de soldados transportaba las cápsulas de bioalmacenaje que contenían algún cuerpo a través de los pasillos más seguros de la nave. Los informes decían que hasta ese momento ningún Thrigot se había despertado del sueño al que los habían inducido. Aun así se extremaron las precauciones. Aquellas criaturas formaban parte de la plaga, la mayor amenaza a la que el pueblo Valcerian se había enfrentado.

Liltia estaba encerrada en uno de los pequeños laboratorios de la nave. Había conseguido que le llevaran allí todo el equipo que necesitaba. La sala estaba atestada de máquinas, prototipos y frascos con líquidos burbujeantes. Entre toda aquella maraña de extraños objetos la científico seguía analizando un tejido que respondía a los estímulos externos contrayéndose. En su cintura aún sobresalían las dos pistolas que llevaba encima desde el ataque Thrigot.

La puerta del laboratorio se abrió con un silencioso movimiento. Tres siluetas Valcerian, dos ataviadas con las armaduras de la guardia de palacio, se detuvieron en el marco. La tercera les indicó que esperaran fuera.

- ¿Liltia? -el Valcerian intentaba encontrar un pasillo entre la maquinaria que le llevara hasta el centro de la sala-. ¿Liltia? No me gustaría romper algo que fuera imprescindible, si me indicaras por donde pasar.

- Todo es prescindible. Todos lo somos. ¿No se basa en eso el éxito de nuestro pueblo?

- Esa es una interpretación sesgada -el clérigo consiguió llegar hasta la mesa en la que Liltia experimentaba con el tejido Thrigot-. Realmente todos somos importantes, imprescindibles para alcanzar la meta.

- ¿La meta? -la científico levantó la cabeza y miró por primera vez al clérigo-. Quieres decir las órdenes de ella. La meta que he trazado para mí es inalcanzable.

- Y a pesar de eso has cumplido con tu papel con total eficiencia. Al final no importa lo que queremos para nosotros, el bien de nuestro pueblo está siempre por encima.

- Ese es el problema -Liltia cogió el tejido con un brazo biónico y lo depositó en una pequeña cápsula-. No importa lo que pasa por nuestra cabeza.

- A la Gran Bola Brillante le importa.

- No, la Gran Bola Brillante lo tiene calculado. Es muy diferente. Si no te importa te rogaría que me dejaras tranquila, me quedan muy pocos días en el cuerpo científico y me gustaría dejar algunas cosas terminadas antes de que me saquéis de aquí.

- Liltia -el clérigo relajó su voz-, a todos nos duele la muerte de Negold. Su decisión fue desafortunada pero a la vez permitió que el resto salierais de allí con vida.

- No vuelvas a pronunciar su nombre -se giró y miró al clérigo con odio-. Sabes perfectamente porqué lo hizo -Liltia se acercó hasta su interlocutor y tiró de las mangas de la túnica hasta dejar unos brazos cubiertos de manchas oscuras al descubierto-. Nuestro tiempo se agota. Dentro de nada tendremos que ir al ejército.

- No, Liltia, dentro de nada, no -el clérigo volvió a taparse los brazos-. Ya ha llegado nuestro momento. He venido para que vengas conmigo. Esta es mi última orden en este cargo, mi última misión.

- Entonces vas a tener que llamar a esos dos que están ahí fuera. Yo aún tengo trabajo.

- En unas horas el nuevo equipo de investigación que ella ha asignado llegará a recoger los datos. Mañana continuarán con la investigación.

- No creo que eso vaya a ser posible

Liltia desenfundó sus armas y disparó contra las máquinas que tenía delante. Las pantallas que había en el laboratorio empezaron a parpadear antes de apagarse definitivamente. La puerta se abrió y los dos guardias intentaron llegar hasta el centro del laboratorio. Varios objetos cayeron al suelo y se rompieron. La científico apuntó al clérigo.

- Ahora vais a salir de aquí y me vais a dejar en paz.

- Liltia, intenta pensar en lo que estás haciendo.

- No quiero pensar, quiero dejarme llevar, sacar fuera toda esta rabia y si alguno de vosotros tres quiere darme algún motivo para canalizarla en él estaré muy agradecida.

Nadie se interpuso entre ella y la salida. Por el camino disparó a las máquinas que aún funcionaban. Cuando salió al pasillo de la nave comprobó como todo el mundo la estaba mirando. Decenas de Valcerian habían dejado sus obligaciones durante un instante para ver qué estaba pasando. Todos la conocían, todos sabían su historia, ahora todos se preguntarían lo que iba a hacer a continuación.

El clérigo y los dos guardias salieron de la sala. Los tres estaban utilizando sus comunicadores. La alarma de la nave empezó a sonar.

- Me encanta -Liltia siguió caminando mientras una gran sonrisa aparecía en su rostro.

Más y más científicos y burócratas aparecieron en los pasillos. Liltia caminaba despacio quería que todos se hicieran preguntas, que hablaran de aquello en la hora de la comida.

Cuando llegó a uno de los ascensores que daban al hangar principal la estaba esperando un grupo de cuatro guardias de seguridad.

- Creo que la mejor idea que podéis tener hoy es apartaros de mi camino -Liltia les hizo un par de gestos con la mano en la que empuñaba una de las pistolas.

- Tenemos órdenes.

- Y yo. ¿Vemos cuál de las dos es más importante? -un haz de energía salió del arma e impactó a escasos centímetros de uno de los guardias.

- ¡Uy! Por qué poco.

- ¡Liltia! -la voz del clérigo llegó por el pasillo-. ¡Este comportamiento es inaceptable!

- No para mí. Dile a estos que me dejen pasar.

- No puedo hacerlo.

- Sí que puedes, no quieres hacerlo.

- Vale, tienes razón, no quiero. Lo que quiero es que me acompañes y vayamos juntos a nuestra nueva asignación.

- El ejército no es una asignación, es un pelotón suicida.

- Es lo mejor que le podemos aportar a nuestro pueblo.

- Yo ya le he dado a nuestro pueblo lo mejor que le podía aportar -la verdadera rabia asomó en las palabras de Liltia-. Negold lo hizo. Ahora dejadme pasar.

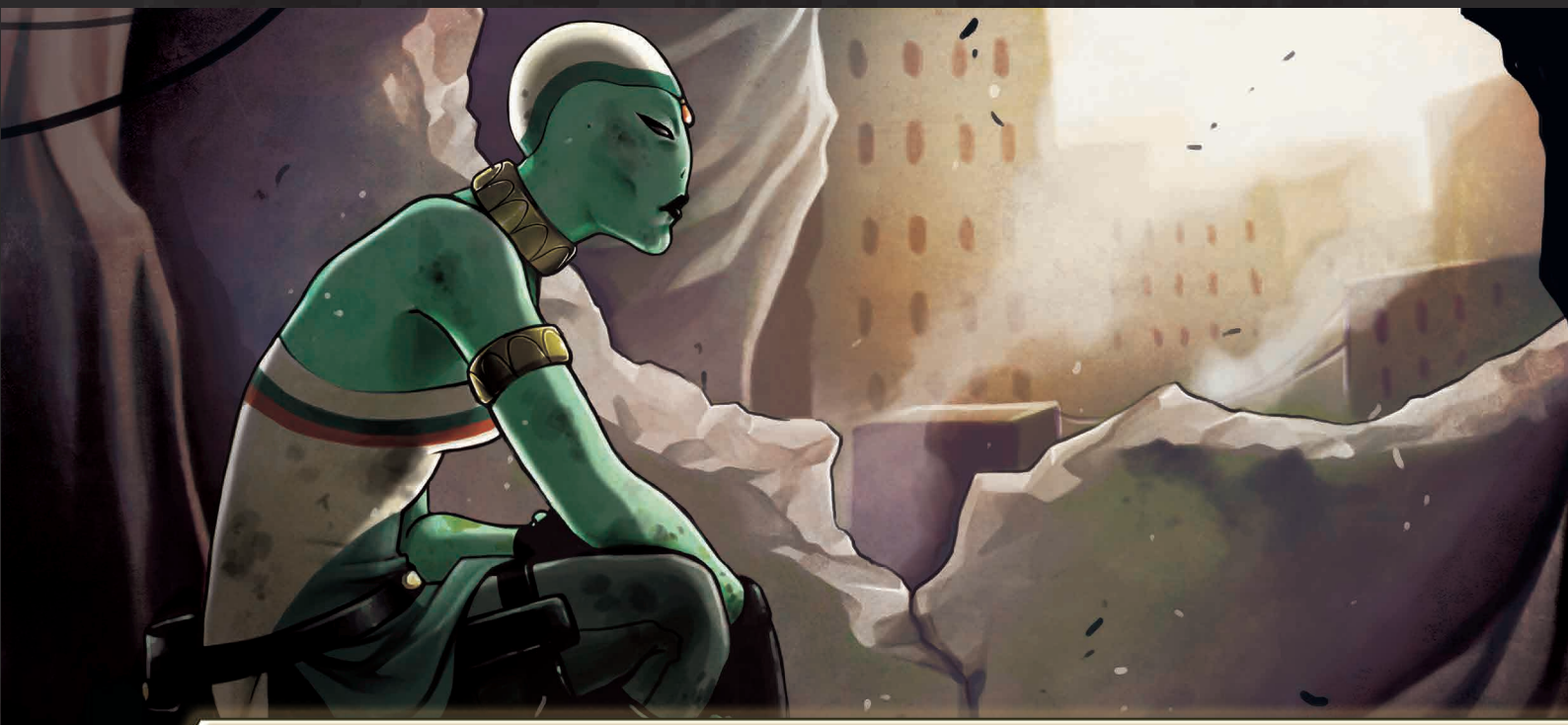
- ¿Vas a dispararme si no lo hago?

- No, eso sería perder el tiempo. Mejor dispararía a ese joven -apuntó a un científico de bajo rango que miraba la escena desde la puerta de un laboratorio-. Eso sería una verdadera pérdida. Tú ya no eres nada, no les importas. Dentro de unos días o unas semanas te mandarán a morir a cualquier sitio.

- Liltia, tú también morirás en muy poco tiempo.

- Sí, pero moriré con dignidad.

La científico caminó hasta el ascensor. Los guardias se apartaron y la dejaron pasar. Mientras descendía hasta el hangar de El Palacio de las sombras Liltia pensó en lo que iba a hacer a partir de ahora. No lo tenía claro, se subiría a una de las naves y aterrizaría en el primer planeta en el que detectara algo de vida inteligente. Tal vez se sentara a llorar unos días. Negold se merecía por lo menos eso.



Infiltrado

La oscuridad se extendía por la gran sala intentado escapar de las pocas fuentes de luz que iluminaban aquellos sitios que debían estar iluminados. El ambiente era pesado, la humedad se condensaba sobre la superficie de alguna de las pantallas que había en las dos grandes paredes laterales. El techo parecía estar construido a base de grandes cuchillas negras y entre ellas se adivinaban a pequeñas criaturas correteando entre los retazos de oscuridad.

Un Tel·lus de no más de cuarenta años entró en la sala y caminó en línea recta hasta la parte final, el lugar donde descansaban tres grandes sillones que reproducían la arquitectura de aquel lugar. En ellos tres Valcerian de piel fina y arrugada que tenían al descubierto el torso y en él, enganchado, una araña Nixzit. El resto del cuerpo lo tapaban con austeras túnicas.

El hombre se detuvo en un círculo de luz frente a los tres Valcerian. Movía las manos de forma nerviosa, las apretaba y se frotaba la frente. No era el sitio en el que quería estar.

- Bienvenido -una de las tres voces o los tres hablando al unísono rasgó el silencio-. Ya sabes por qué estás aquí.

- Sí, claro, lo imagino. Habéis aceptado mi propuesta y bueno, eso me honra -el baile de manos, sudor y frente continuaba-. Pero no lo esperaba, no creía que esto fuera a ser así.

- Y no lo suele ser, pero tú nos has llamado la atención. ¿Cuánto tiempo llevas en la compañía?

- Treinta años, treinta. Empecé a colaborar siendo un niño, ayudando a mi padre en una pequeña colonia. Reconocieron mi trabajo…

- Y te ascendieron -las tres voces volvían a ser un único discurso-. Llegaste hasta muy arriba.

- Soy un buen trabajador, pocos son tan eficientes.

- Eso es soberbia.

- No, es autoconocimiento. He conseguido mucho para la compañía, más que cualquiera de sus trabajadores.

- Y ahora quieres traicionarles.

- Quiero que paguen.

- ¿Pagar? La venganza no es una transacción, no confundas los conceptos. La venganza es un desahogo, un intento de crear una calma interior, un motivo, pero nunca un negocio -ninguno de los tres cuerpos parecía mover los labios, continuaban con las manos apoyadas sobre los reposabrazos de los sillones.

- ¿Qué queréis de mí entonces?

- No nos interrumpas. Viniste a nosotros ofreciéndonos un enlace directo con J.R. Pike, dijiste que si queríamos algo de él podrías conseguirlo. Pues bien, lo queremos, deseamos llegar hasta él. ¿Qué es lo que quieres a cambio?

- Una cura.

- No hay cura para lo que circula por tu sangre. Nosotros podemos ofrecerte un pacto, darte la posibilidad de que tus recuerdos formen parte de uno de los nuestros, de que tu cuerpo alargue su vida, pero jamás una cura. No somos dioses.

- Haced lo que tengáis que hacer.

- Claro, pero siempre es más sencillo si no se ofrece resistencia.

De las sombras que se extendían entre el hombre y los tres Valcerian surgió una araña Nixzit. El parásito caminó y se quedó quieto delante del hombre.

- ¿Qué he de hacer?

- Quítate la parte de arriba de la ropa, es mucho más higiénico.

Obedeció, cuando lo hubo hecho el parásito trepó por sus piernas y, una vez en el torso, se acopló en el nuevo cuerpo. Bajo el cuerpo dorado del Nixzit empezó a brotar sangre roja. El Tel·lus gritó y cayó al suelo. Se retorcía de dolor mientras el parásito perforaba su cuerpo en busca de un punto de conexión con su sistema nervioso. Los gritos resonaban en la sala y se perdían entre la oscuridad.

Varios minutos después acabó la agonía.

El Tel·lus estaba en el suelo, rodeado de hilos de sangre que salían de su estómago. Se giró, apoyó los brazos en el suelo y se incorporó. Los músculos de la cara aún reflejaban la tortura a la que estuvo sometido unos minutos antes.

- ¿Qué es lo que tienes? -preguntaron las tres voces.

-Lo tengo todo, él está aquí. Aún no formamos parte de una misma corriente, pero no creo que tardemos.

- ¿Recuerdas tu misión?

- Claro.

- ¿Tienes acceso a la información?

- Sí, cuando me conecté él no dejaba de pensar en eso. En cuanto el cuerpo se recupere podré llegar hasta las oficinas y empezar con el trabajo.

- Recuerda, necesitamos esos datos para que el pacto sea, aparentemente, bueno para ellos.

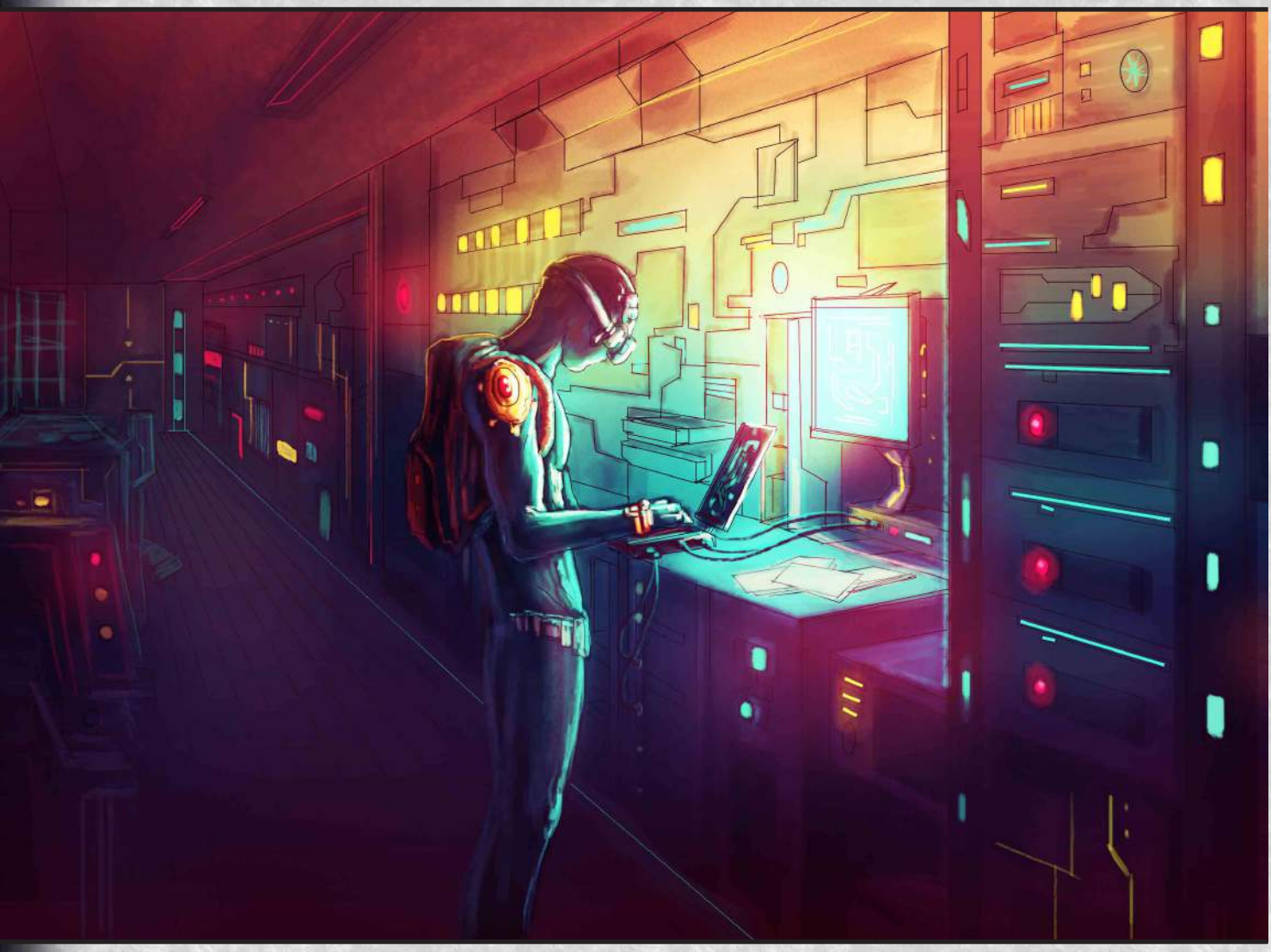
- Sé que no será un problema, por lo que estoy viendo J.R. Pike confía en él.

- Márchate entonces. A partir de ahora no volverás a hablar con nosotros.

El Tel·lus abandonó la sala y ésta volvió a quedarse en silencio. Los tres Valcerian continuaron sentados sin articular palabra, diseñando un futuro para la galaxia en la que ellos tomaban todas las decisiones importantes. El plan era complicado, tenía muchas ramificaciones e implicaba extraños pactos.

Llevaban muchos años trabajando en él, pero hasta ahora todo había salido tal y como habían esperado. El tiempo estaba de su lado, el tiempo, las sombras y el silencio.

Parte 1 - Sombras en la nave



La silueta entrecortada del Cronista se escondía entre los restos dispersos de una antigua estación de vigilancia Tel·lus. Sus puntiagudas aristas iban abriéndose paso entre el metal suspendido en la galaxia. Nada parecía estar vivo allí. En la sala de máquinas dos Valcerian de rostro enjuto y mirada perdida transportaban un enorme frasco en el que un Nixzit se movía furiosamente.

- No ha estado solo tanto tiempo como para que se comporte de esa manera -dijo uno de los Valcerian mientras arrastraba la plataforma de transporte por el pasillo.

- Lo suficiente como para que no pierda el control -la araña Nixzit seguía golpeando el cristal con sus patas-. Algo le pasa, está demasiado nervioso.

- Tal vez no le gusten los Tel·lus.

Las dos figuras atravesaron un par de salas oscuras en las que varios operarios controlaban el estado de los motores de la nave. No saludaron a nadie ni cruzaron ninguna mirada de complicidad. Cada uno estaba realizando su trabajo y nadie quería saber nada del resto.

El pasillo acabó en una gran sala de techo abovedado y paredes curvas. Había diez esclusas en el suelo y sobre ellas diez sondas cubiertas de oscuridad. Su forma era ovalada en el extremo y afilada en la zona de los motores. La noche se desplazaba sobre ellas como el agua en un estanque tranquilo.

- ¿Cuál es la que hemos de utilizar? -el primer Valcerian se detuvo cuando alcanzaron el centro de la habitación.

- Creo que todas están programadas para llegar al mismo destino. Pero espera que lo compruebe -el cuerpo esquelético miró en su panel de trabajo-. Sí, todas van al mismo sitio. Él tiene asignada aquella -Señaló con su brazo la sonda del extremo izquierdo de la sala-. Es el primero en salir y creo que van a dispararlas en orden.

Las dos figuras se acercaron hasta la máquina, bajaron la urna de cristal al suelo, abrieron la compuerta de la sonda y la colocaron dentro. Al cerrarla se escuchó

el silbido sordo de las partes acoplándose. Dentro del dispositivo Nixzit se escucharon las patas inquietas de la araña.

- ¿Tenemos que esperar alguna orden?

- No, podemos lanzarla ya. Estamos dentro de los intervalos de tiempo marcados para la misión.

- ¿Sabes qué es lo que tiene que hacer?

- Algo que no podemos conocer. Lo mejor es no hacer preguntas y seguir con nuestro trabajo.

La sonda se desplazó hacia abajo en silencio y unos desapareció de la sala. Unos segundos después salió despedida por uno de los laterales del Cronista. Serpenteó a través de los restos abandonados de la estación espacial y empezó su viaje por el vacío del espacio.

En el interior de la sonda el parásito Nixzit fue, poco a poco, quedándose quieto. En su cerebro se amontonaban las imágenes y sentimientos de su vida anterior con las últimas sensaciones que había tenido antes de quedarse de nuevo solo. Los recuerdos no se sucedían en una línea temporal lógica, simplemente eran detalles congelados, instantes que debían tener algún significado.

De todas las cosas que la araña recordaba había algo que surgía una y otra vez del torbellino cíclico de ideas. Eran unas palabras, una orden, una misión. No sabía por qué, pero aquello era muy importante, lo más importante en su vida. Esas palabras llevaban asociadas una serie de imágenes de unos cuerpos que le generaban miedo y respeto.

Aquella idea hizo que se detuviera por completo.

La sonda viajó durante horas hasta que, de repente, empezó a reducir velocidad. En la lejanía inmensurable del espacio se podía ver una gran nave Tel·lus. Viajaba a gran velocidad en dirección al centro de un sistema planetario que orbitaba alrededor de varios soles.

Los motores de la máquina Nixzit se detuvieron a la vez que un pequeño campo de indetectabilidad recubría a la sonda.

Lentamente se aproximó hasta la nave Tel·lus. Cuando estaba a punto de impactar la punta de la sonda se contrajo y su borde redondeado se convirtió en una boca dentada. Las puntas afiladas se clavaron en el casco de la nave, lo desgarraron y abrieron un espacio en él.

Las imágenes que circulaban por los pensamientos del parásito volvieron a convertirse en un torbellino furioso. La araña se despertó de su letargo y entró en la nave. Durante unos minutos correteó por los conductos de ventilación dejándose llevar por sus instintos.

De alguna manera sabía que cuanto más tiempo estuviera suelto más posibilidades había de que le descubrieran. Se detuvo sobre una pequeña sala de mantenimiento en la que un Tel·lus estaba manipulando algún tipo de dispositivo mecánico de limpieza.

Tenía que cumplir una misión, aquellas palabras en sus pensamientos no paraban de recordárselo.

Misión Nixzit

Infiltrarse en el mayor crucero de batalla Tel·lus ha resultado más sencillo de lo esperado. Es momento de hacerse con el control tomando posesión de los cuerpos de sus tripulantes. Consigue que el jugador Tel·lus pierda por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Conquistador

Misión Tel·lus

Hay rumores de que hay polizones a bordo de El Conquistador. Debemos encontrarles antes de que causen algún mal, y en caso de ser falso, de que el rumor se siga extendiendo. Desvanece doce cartas del Mazo de Ejército Nixzit para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Conquistador

Reglas especiales

- Ambos jugadores comparten Nave, tanto en el Modo Campaña en Solitario como en el Modo Campaña Cooperativa.
- Sáltate la Fase de Ataque a Distancia de cada jugador.
- Toda Tropa que el jugador Nixzit contrate o soborne se pone en el campo boca abajo.
- Siempre que una Tropa realice un Ataque a Distancia, reciba un Ataque a Distancia, haga daño o utilice una habilidad, se revelará y quedará boca arriba el resto de la partida. Cualquier jugador puede mirar sus Tropas boca abajo en todo momento.
- Siempre que una Tropa controlada por el jugador Nixzit fuera a hacer daño de asalto a una Nave, en vez de eso el jugador Tel·lus pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de sus Mazos en sus Pilas de Descarte.
- Siempre que una Tropa controlada por el jugador Tel·lus fuera a hacer daño de asalto a una Nave, en vez de eso el jugador Nixzit desvanece dos cartas de la parte superior de su Mazo de Ejército.

Mazo de Ejército Nixzit
1 Dron de Batalla 44 ZK
3 Biólogo Curioso
2 Ingeniero de Robótica
2 Arquitecto Tel·lus
3 Golpe Mortal
3 Intruso Silencioso
3 Agente del Hampa
3 Huésped Voluntario
3 Tropas Contratadas
2 Perdido en el Camino

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
2 Primer Asentamiento
2 Laboratorio de Investigación
3 Guarida Secreta
2 Túneles del Metro
2 Sustitución Vacacional
2 Asesina al Testigo
2 Maquinaciones Nixzit
2 Parasitación
1 Fijando el Rumbo

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Oficial de Campo (MR)
2 Patrulla de Planeadores (MR)
3 Piloto de Planeador (MR)
3 Última Resistencia
3 Soldado Novato (MR)
3 Golpe a Través de las Nubes
2 Oficial Táctico (MR)
3 Guardabosque Tel·lus (MR)
3 Dron de Reparaciones (MR)

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
3 Cuartel General
3 Sabiduría Anciana
1 Ola Desvanecedora

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Ten cuidado con las Tropas boca abajo. Recuerda que pierdes ● cuando una Tropa que no comparte Símbolo de Facción con tu Nave es destruida.

Mazo Rival	
Turno 1	Pon en el campo boca abajo y activada la primera carta del Mazo Rival. Pon en el campo boca abajo y desactivada la primera carta del Mazo Rival.
Turno 2	Pon en el campo boca abajo y activada la primera carta del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 3	Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 4	Pon en el campo boca abajo y activadas las tres primeras cartas del Mazo Rival.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay tres o menos cartas en la Zona Desvanecida, pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival.
Turno 6	Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si hay seis o menos cartas en la Zona Desvanecida, pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival.
Turno 8	Pon en el campo boca abajo y activadas las dos primeras cartas del Mazo Rival.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 10 y en adelante	Pon en la Zona Desvanecida las dos primeras cartas del Mazo de Ejército del jugador Nixzit. Pon en el campo boca abajo y desactivadas las dos primeras cartas del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.

Resultado: Si consigues hacerte con el control del Conquistador, continúa a la Parte 2 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 8 y el Turno 10 y repitiendo el Turno 9 de ahí en adelante.

Parte 2 - Tela de araña

Ningún trabajador de la estación espacial hubiera bajado hasta aquel almacén si no fuera por alguna razón importante. Estaba en el último piso de la zona de abastecimiento y en él se guardaban aquellos alimentos que ya no eran apropiados para el consumo humano, pero que en algún momento podrían ser utilizados en las plantas de cultivo interiores. Era, sin duda alguna, el lugar más tranquilo y silencioso de toda la instalación.

- ¿Alguno de vosotros ha recibido nuevas órdenes? -Un hilo de voz surgió de una sombra con forma humana.

- Espero que no -un oficial médico Tel·lus de piel clara y grandes ojeras surgió de entre las sombras-. Ya he realizado todas las comprobaciones y dentro de unos minutos será el momento apropiado.

- ¿Te sirvieron los cuadros de los horarios de la tripulación? -una tercera silueta hablaba desde las sombras-. Creo que siguen estando en vigor.

-Sí, claro, he podido comprobar en tres ciclos distintos que los suelen cumplir sin retrasos -el médico buscó una pequeña pila de cajas metálicas y se sentó sobre una de ellas-. ¿El resto ha llegado hasta aquí?

- Sí, todos se han puesto en contacto conmigo -la primera voz seguía escondida en las sombras-. Por lo que hemos visto en los registros ninguna de las sondas fue detectada. El plan sigue adelante. ¿Cuándo empezamos exactamente?

- Pues en quince minutos -de un salto el médico se bajó de las cajas-. Así que si me disculpan yo he de ir a cumplir con mi obligación.

El Tel·lus salió de la sala y entró en los largos pasillos de la zona de almacenaje. El ruido constante de los filtros de aire amortiguaba sus movimientos. Las luces oscilaban y parpadeaban creando una extraña atmósfera en la que la terrible sonrisa del médico parecía ir y venir.

Cuando salió de aquella zona de la estación espacial empezó a cruzarse con algunos de los trabajadores de rango más bajo. La gran mayoría de ellos al ver su uniforme le saludaban y seguían con su trabajo pero, de vez en cuando, algún veterano le preguntaba si podía ayudarle en algo o si estaba buscando a alguien allá abajo. Él sonreía y con educación les daba alguna excusa pasajera.

En los ascensores que comunicaban con el tronco principal de la estación la luz recuperó su homogénea intensidad azulada. Entró en uno de los más pequeños y activó su destino. El silencio era algo casi palpable allí dentro. El médico empezó a escuchar su respiración y a sentir cada una de las partes de aquel cuerpo. No podía recordar con claridad con que otra especie había vivido hasta entonces, pero estaba convencido que no era aquella. Sintió en su pecho las heridas en las que estaba conectado, el lugar por el que sus conexiones nerviosas habían formado un vínculo con aquel cuerpo. Sabía que en el cerebro Tel·lus lo que él sentía como un leve cosquilleo estaría siendo interpretado como un terrible dolor insoportable. No importaba, ser un Nixzit tenía sus ventajas.

Salió del ascensor y llegó hasta el complejo médico: veintitrés salas interconectadas por un pasillo central lo suficientemente ancho como para transportar a un Phont o un Calhum.

- Señor, ¿tiene un momento? -un enfermero salió de una de las primeras salas-. Tenemos un pequeño problema aquí.

- Claro, dime ¿qué ha pasado? -El médico entró a una de las zonas de recuperación asistida en la que una mujer de pelo rojo estaba retorciéndose de dolor.

- La primera idea con la que trabajamos fue una intoxicación. Pero ahora parece algo más grave. Las pruebas nos dicen que tiene una infección interna, pero no sabemos dónde.

- Déjame un segundo con ella. Ve a descansar un rato.

- Puedo quedarme a ayudarle.

- No hará falta. Ve y come algo, veo que has estado todo el día junto a ella.

- Sí, es verdad. Temía haber tomado alguna mala decisión. Muchas gracias.

El enfermero salió de la sala y el Nixzit se acercó al cuerpo de la mujer. Le tocó la frente, estaba caliente. Le inspeccionó los ojos, el paladar y comprobó con una pequeña máquina médica el resto de constantes vitales. Después de hacer aquello buscó una silla y se sentó junto a ella.

- No tenías que haber sido tú la primera -comprobó su reloj-, pero no tengo ningún motivo para creer que el tiempo nos engaña.

La mujer empezó a tener convulsiones y las máquinas a las que estaba enchufada generaron un torrente de luces y sonidos. Todo fallaba en aquel cuerpo y lo estaba haciendo a la vez.

- Imagino que tiene que ser doloroso -el médico se levantó y comprobó que nadie venía por el pasillo-. Lo imagino porque no sé lo que es el dolor y aunque hay recuerdos terribles al respecto en este cerebro no puedo interpretarlos -puso su cara junto a la de la mujer- ¿No es maravilloso?

Como si hubiera querido responderle el cuerpo dejó de agitarse y las máquinas señalaron al unísono que ya no había vida allí dentro. El registro electrónico del uniforme médico parpadeó y dio un pequeño pitido anunciando la muerte. En ese mismo instante todo el personal estaría recibiendo la misma alerta así que la habitación no tardaría en llenarse de gente.

El médico se sentó en la silla y esperó con los ojos cerrados. La hora había llegado. La alarma de muerte por motivos violentos empezó a sonar en el pasillo. Sus compañeros estaban cumpliendo con su parte del plan. Dentro de nada decenas de muertos generarían miedo y caos en la estación.

Misión Nixzit

El plan continúa. Es hora de tomar el control de la estación espacial. Empieza uno de tus turnos con 25 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, El Conquistador

Misión Tel·lus

Varias desapariciones y asesinatos están asolando la estación espacial. Encuentra a los causantes lo más rápido posible antes de que se desate el caos. Destruye el Búnker Nixzit para ganar la partida.

Cartas iniciales

Primer Asentamiento, Cuartel General

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Tel·lus.
- Siempre que la suma de los ⬢ de ambos jugadores sea superior a 10 ⬢, ignora la regla anterior y no te saltes la Fase de Asalto del jugador Tel·lus.
- Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Siempre que el jugador Nixzit contrate una Tropa sin reducir costes, comparta o no Símbolo de Facción con su Nave, gana tantos ⬢ como ⬢ genere dicha Tropa.
- Si el jugador Nixzit empieza su turno 11, pierde la partida.

Mazo de Ejército Nixzit
3 Biólogo Curioso
3 Buscador de Soles Negros
2 Arquitecto Tel·lus
3 Esfera Defensiva
2 Intruso Silencioso
3 Agente del Hampa
3 Huésped Voluntario
2 Ruido Blanco
2 Maniobras Evasivas
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
1 Primer Asentamiento
3 Gran Caverna de Cristal
2 Laboratorio de Investigación
2 Veta Aislada
3 Guarida Secreta
1 Ola Desvanecedora
3 Reclamar la Deuda
3 Maquinaciones Nixzit
1 Búnker

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Oficial de Campo (MR)
2 Patrulla de Planeadores (MR)
3 Piloto de Planeador (MR)
3 Soldado Novato (MR)
2 Dron de Reparaciones (MR)
3 Ingeniero de Robótica (MR)
2 Oficial Táctico (MR)
3 Guardabosque Tel·lus (MR)
2 Perdido en el Camino
2 Lanzacohetes

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
1 Veta Aislada
2 Túneles del Metro
1 Discusiones Políticas
2 Sabiduría Anciana
2 Maquinaria Nueva
2 Torre de Vigilancia

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★☆☆☆

Consejos: Vigila la cantidad de ⬢ que gana el Mazo Rival. Si te supera en ⬢, las cosas se pueden poner muy feas...

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ genere dicha carta.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ genere dicha carta.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit.
Turno 5	Baraja todas las Tropas que controle el Mazo Rival en el Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit.
Turno 6	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit. Si el Mazo Rival tiene más ⬢ que el jugador Nixzit, ambos pierden o ganan ⬢ hasta tener 10 ⬢.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit.
Turno 8	Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas al Búnker Nixzit. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. El Mazo Rival gana tantos ⬢ como ⬢ generen dichas cartas. Si el Mazo Rival tiene más ⬢ que el jugador Nixzit, ambos pierden ⬢ hasta tener 0 ⬢.
Turno 10 y en adelante	El jugador Nixzit pierde la partida.

Resultado: La estación espacial es territorio Nixzit de ahora en adelante. Continúa a la Parte 3 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, ¡cambiamos de campaña! Continúa por la Parte 2 de la campaña de los Tel·lus. Te han pillado.

Parte 3 - Peones en el tablero

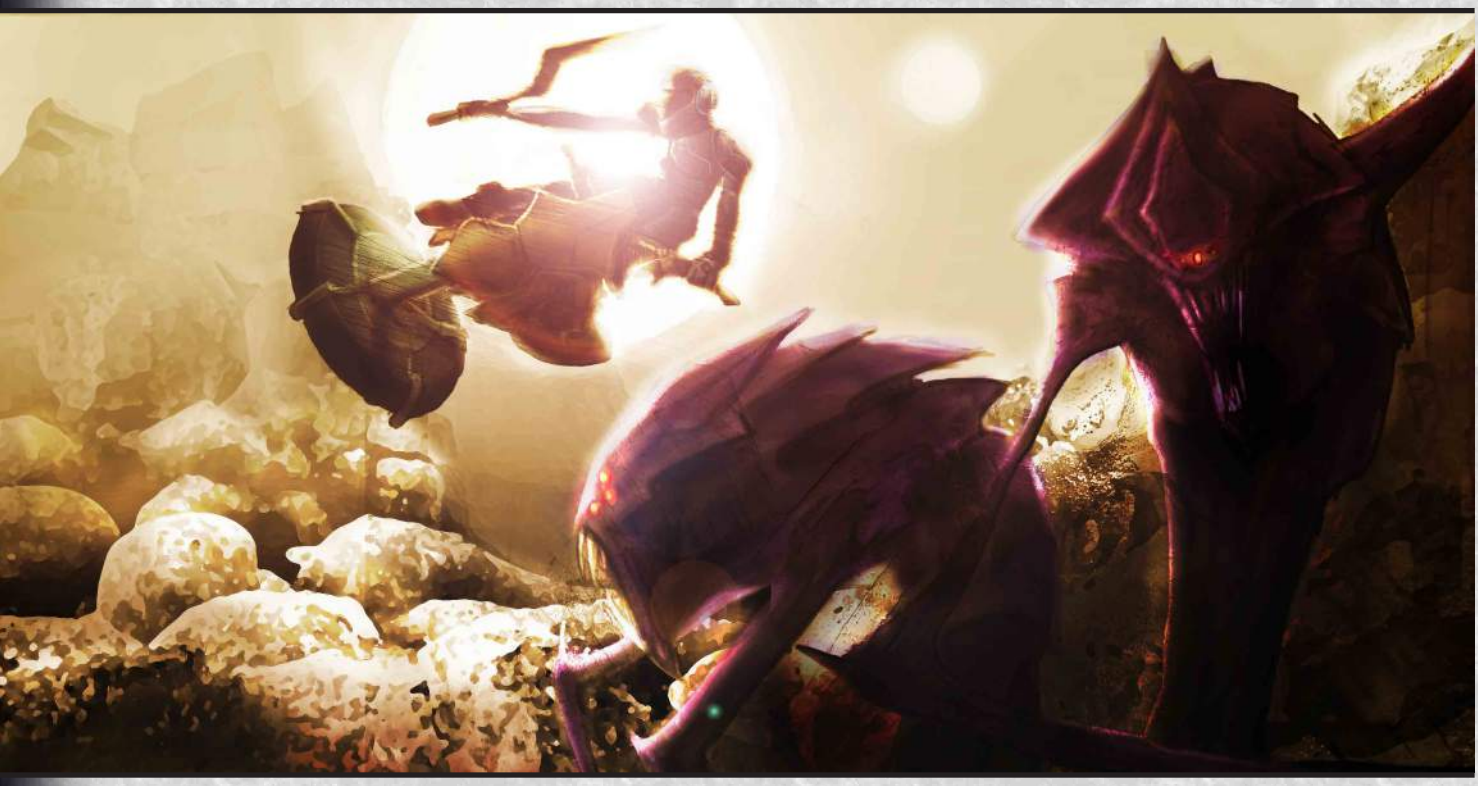
La nave que transportaba al equipo de extracción salió del Cronista y atravesó la atmósfera del planeta. En su interior viajaba un grupo de seis Tel·lus, cuatro hombres y dos mujeres. Una de ellas, Kima, estaba al mando del equipo y pilotaba el transporte.

- Vamos a aterrizar en menos de cinco minutos -frente a ella una región rocosa empezó a tomar forma-. Según las coordenadas en algún punto de ahí abajo podremos aterrizar.

- ¿Sabemos cuánto va a durar la misión? -preguntó uno de los mineros.

El vehículo descendió hasta una pequeña superficie plana en el medio de dos barrancos de varios metros de profundidad. Cuando la plataforma de desembarque tocó el suelo el equipo empezó su trabajo. Lo primero que hicieron fue localizar las vetas de cristal, después bajaron el material de extracción y montaron el campamento. Kima puso a punto los aerodeslizadores que les permitirían transportar el mineral hasta el lugar donde aterrizara el transporte.

Caminaron hasta la veta. Estaba entre varios montículos rocosos, no era especialmente accesible



- No, tenemos órdenes de bajar y extraer todo el cristal que podamos. Sin más. Cuando nos hayamos instalado mandarán un transporte para el mineral, lo llenaremos y volveremos a la nave.

- Tengo una pregunta -otra voz a la que Kima aún no podía ponerle rostro empezó a hablar-. Algunos nos preguntábamos si el cambio de nave que realizamos hace unos días estaba dentro de la planificación. Hemos revisado las órdenes originales y no había marcado nada por el estilo.

- No, no lo estaba -Kima empezó con las maniobras de aterrizaje-. Nos avisaron justo antes de que se produjera. Imagino que lo que ocurrió en la estación provocó ciertos cambios en los planes. Pero, vamos, que nosotros teníamos que bajar a extraer mineral y eso es lo que vamos a hacer. El mismo trabajo en otro lugar.

pero podrían trabajar sin demasiados problemas. Prepararon el material y empezaron los trabajos de extracción. Desde que la compañía había comprado aquel nuevo modelo de máquina extractora individual Valcerian todo era mucho más sencillo. Kima llevaba quince años en la PEC y podía recordar cuánto había cambiado todo.

Trabajaron durante varias horas. El clima del planeta no era especialmente desagradable así que no hubo necesidad de muchos descansos para recobrar formas. Habían cargado casi hasta el tope los pequeños transportes que llevaban con ellos y aún no tenían noticias del Cronista.

- ¿Alguien puede oírme? -Kima había estaba intentando contactar con su superior-. ¿Hay alguien ahí arriba? Estamos a punto de llegar al cien por cien de la carga que podemos transportar y no tenemos noticias del transporte.

- ¿Jefa de extracción Kima? -la voz se escuchaba entrecortada.

- Sí, soy yo. ¿Con quién hablo?

- Un superior. El transporte ni ha salido ni lo va a hacer.

- ¿Qué? Eso es imposible, no podremos seguir con la extracción si no lo mandan. Lo que tenemos aquí es lo máximo que nuestra nave puede cargar.

- Lo sé, pero las órdenes han cambiado. Recojan y vuelvan aquí arriba. Si por el camino se encuentran con formas de vida no hagan nada, continúen. Ni disparen, ni maten, nada. Sea lo que sea que encuentren.

- Entendido, señor.

La comunicación se cortó sin tiempo para despedidas. El equipo de mineros había escuchado la conversación y por sus gestos y miradas estaban muy cerca de dejar de creer en las órdenes de sus superiores. Recogieron en silencio, cansados de que todo lo que estaba ocurriendo no tuviera ningún sentido para ellos.

Cuando iban a salir hacia la nave uno de los mineros empezó a hacer gestos con la mano. Señalaba a algo que se estaba moviendo detrás de ellos. Kima desenfundó su arma y apuntó hacia allá.

De repente una pequeña manada de Thrigot cuadrúpedos apareció entre los riscos. De sus bocas surgía espuma verde y los tentáculos que coronaban sus cabezas se agitaban sin control. El resto del equipo de extracción se puso en alerta.

- Kima…

- Lo sé, lo sé, pero tenemos órdenes.

- ¡Que le jodan a las órdenes! ¡Son Thrigot!

Las criaturas continuaron caminando hacia ellos mientras una docena de brazos se alzaron apuntando con sus pistolas. Cuando los Thrigot llegaron junto a la veta de Cristal su piel empezó a palpitar y saltaron sobre ella llevados por una incontrolable furia.

Mordían el cristal, lo devoraban sin control. De vez en cuando empezaban a rugir, a gritar, a sangrar por las heridas que el mineral astillado les provocaba en la piel. Estaban en mitad de una furia orgiástica que parecía no tener fin.

Kima ordenó a su equipo que bajara las armas y retomaran el camino a la nave. Tenían órdenes y las tenían que cumplir. Aunque no tuvieran ningún sentido.

Misión Nixzit

Tras encontrar las vetas de cristal, hemos de almacenarlas evitando que los Thrigot lo devoren todo. Y además no debemos matarlos. Empieza uno de tus turnos con 40 ⬢ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Misión Thrigot

Alimentarse. No matar. Ambas órdenes sinápticas. Pero nada puede evitar que un Ragnarok siembre la desesperación en el enemigo, ni siquiera una alianza… Consigue que el jugador Nixzit pierda por Abandono para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos, El Cronista, Tropas Contratadas

Cartas iniciales

El Devorador

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Nixzit.
- Siempre que el jugador Thrigot robe en su Fase de Robar, podrá robar una carta adicional por cada Tropa con Símbolo de Facción diferente que controle el jugador Nixzit.
- Los ✪ de El Cronista no pueden aumentar o disminuir.
- Los ✪ del Silo de Recursos no pueden aumentar o disminuir. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.
- Siempre que una Tropa Thrigot fuera a hacer daño de asalto a una Nave, en vez de eso el propietario de la Nave pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de sus Mazos en sus Pilas de Descarte. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña Cooperativa.

Mazo de Ejército Nixzit
3 Guardabosque Tel·lus
3 Agente del Hampa
3 Huésped Voluntario
2 Escupeodio
1 Anaconda Avispada
2 Mecanista Alado
3 Tropas Contratadas
3 Última Resistencia
3 Golpe Mortal
2 Lanzacohetes

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Maquinaciones Nixzit
2 Parasitación
2 Fijando el Rumbo
1 Viaje en el Tiempo
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
2 Mina Sobreexplotada
2 Laboratorio de Investigación
1 Silo de Recursos
3 Guarida Secreta

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
1 Lanza Ácido (MR)
3 Come Cristales (MR)
3 Arquero de las Profundidades (MR)
2 Líder Mareante (MR)
3 Babosa Esquiva
2 Mimo Maestro (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
2 Promotor Sináptico
3 Ala Tentacular (MR)

Mazo de Órdenes Thrigot
2 Exterminar (MR)
1 Sol de Cosecha (MR)
1 La Base Contaminada del Gerónimo
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Sabiduría Anciana
3 Primer Asentamiento
1 Ubicación Olvidada
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Órdenes Sinápticas

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★☆☆

Consejos: Utilizar el Marcador de Cristal es contraproducente en este caso. Busca otras maneras diferentes de extraer Cristal para jugar tus cartas, o te quedarás sin Mazos muy rápido.

Resultado: Si consigues almacenar suficiente cristal, continúa a la Parte 4 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turnos 9 y el Turno 10 y repitiendo el Turno 8 de ahí en adelante.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 3	Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 4	Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa y Beta a la Nave Nixzit. Si el Mazo Rival controla un Thrigot Grado Gamma, roba una carta de uno de tus Mazos.
Turno 5	Revela las cinco primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit. Activa todas las Tropas. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Nixzit.
Turno 6	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 7	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas al Silo de Recursos Nixzit.
Turno 8	Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa y Beta a la Nave Nixzit. Si el Mazo Rival controla un Thrigot Grado Gamma, roba una carta de uno de tus Mazos.
Turno 9	Revela las X primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas, donde X es la cantidad de Thrigot Grado Alfa que haya en el campo. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 10 y en adelante	Revela las X primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas, donde X es la cantidad de Thrigot que haya en el campo. Si revelas una carta de Acción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo de Recursos. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.

Parte 4 - Travesía ardiente

Los tres soles de Prezvo estaban asfixiando al equipo de extracción. Kima los veía sudar y respirar con dificultad desde el campamento base en lo alto del cráter. La arena del planeta se levantaba formando cortinas de tierra cada vez que las erráticas corrientes de aire decidían atravesar aquella recóndita zona.

Nada había cambiado desde la última misión de extracción, aquella en la que tuvieron que escapar de los Thrigot. Kima había realizado informes, consultado a sus superiores y preguntado a varios de los contactos más fiables en la compañía y no había obtenido ninguna respuesta en claro. Había órdenes que cumplir y trabajo que hacer. Sólo eso.

Apartó la capa de tierra que cubría la pantalla de su dispositivo de trabajo y comprobó que la batería de todos los equipos de extracción estaba en funcionamiento y que las constantes de sus trabajadores seguían dentro de una franja aceptable. Ni el sol, ni la tierra, ni las dudas estaban desestabilizando a su equipo.

Consultó el radar y vio algo que no le gustaba a unos cientos de metros de allí dos objetos se movían a gran velocidad hacia ellos. No medirían más de cinco o seis metros de largo, pero la experiencia hizo que Kima desplegara los drones defensivos.

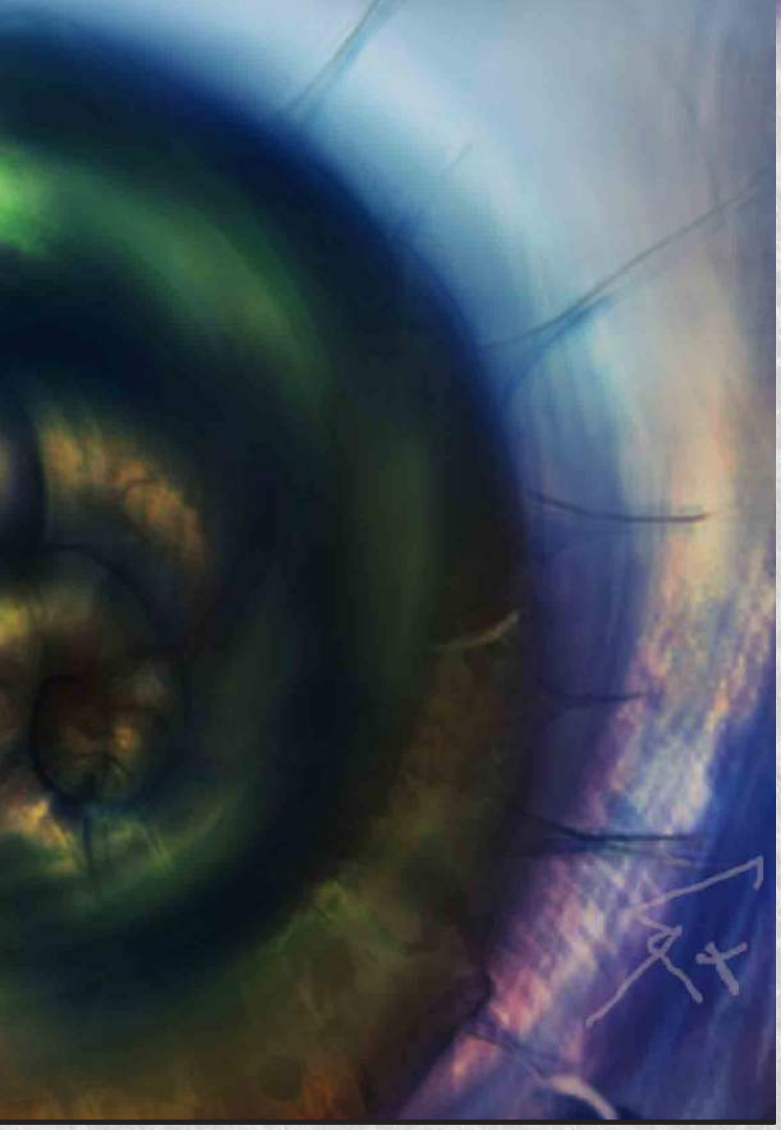
- ¡Replegaos, replegaos, replegaos a la base! -ordenó a través del comunicador- ¡Ya!

Nadie hizo preguntas. Desde su posición comprobó como todos abandonaron los equipos en el punto en el que estaban y empezaron a correr hacia el punto en el que ella se encontraba.

Los dos objetos seguían avanzando. La jefa de extracción sacó de uno de los arcones unos prismáticos, ajustó el zoom y miró en la dirección en la que deberían estar llegando. Al principio no vio nada, pero en seguida dos siluetas alargadas aparecieron entre el polvo y la tierra. Eran dos transportes de tropas de bordes dentados. Dos vehículos Zrug.

- Mierda, mierda, mierda -Kima volvió a hablarle a su comunicador-. ¡Chicos, tenemos a los Zrug viniendo hacia aquí! ¡Daos prisa!

Kima corrió hacia las cajas de emergencia y sacó todas las armas que un equipo de extracción solía



llevar en una misión como ésta. Ella tomó un fusil y varias de las minas teledirigidas. Se colocó uno de los cascos de combate y calculó a través de los datos que le proporcionaba el visor la velocidad y la distancia a la que venían los vehículos Zrug. Cuando tuvo la información que necesitaba vinculó las minas con el visor y las activó. Las esferas volaron en la dirección programada.

Durante unos segundos las naves seguían viajando hacia ellos sin que nada ocurriera. De repente varios de los mineros llegaron hasta el campamento y cogieron el equipo de combate. Algunos se pararon a beber algo de agua, la mayoría buscó un lugar en el que protegerse y desde el que tuvieran una buena posición de tiro.

Mientras tanto uno de los dos transportes de asalto Zrug explotó, volcando y esparciendo sus pedazos. El otro dio un giro brusco para evitar el impacto contra las minas. "No ha estado mal" pensó Kima, "Al menos nos hemos librado de la mitad". El vehículo estaba llegando al campamento.

Desde allí se podían ver unos diez Zrug alados y cuatro o cinco lagartos. Todos llevaban armas, todos tenían una sola idea en la cabeza: matar primero, robar después.

El primer disparo impactó en la parte frontal del vehículo y fue respondido por una imprecisa ráfaga por parte de los Zrug. Durante unos segundos el intercambio de disparos destruyó parte del equipo de trabajo de los mineros Tel·lus sin causar ninguna baja. Varias columnas de humo ascendían hacia el cielo de Prezbo.

Los Zrug se detuvieron frente al campamento y mientras las criaturas aladas se desplegaban volando sobre los mineros los lagartos desembarcaron. Uno de los mineros más jóvenes fue herido en la pierna por un disparo e inmediatamente después asaltado por un reptil. El Zrug le mordió en la cara arrancándole parte de la mejilla.

Kima se había agazapado junto a los dos mineros más próximos.

- ¡Disparad a los de arriba! ¡Yo controlo a los de aquí abajo!

Le obedecieron, un instante después varios Zrug insectoides caían al suelo muertos.

La batalla se estaba igualando. Cuando los piratas comprobaron que estaban perdiendo la ventaja numérica se replegaron y empezaron a disparar desde su vehículo de asalto. Ese momento de miedo permitió que Kima organizara al resto de su equipo. Habían sufrido dos bajas, aun así eran suficientes para aguantar el ataque de los Zrug.

- ¡Estamos siendo atacados! -gritó por el comunicador cuando tuvo un segundo de respiro- ¡Unos piratas Zrug han llegado hasta nuestra posición!

- Hasta la vuestra y a muchas más del planeta -le respondió una voz monocorde-. Estamos intentando coordinar una respuesta desde aquí arriba.

- ¿Coordinar una respuesta? ¡Necesitamos ayuda!

- No sois un objetivo prioritario -la voz no parecía mostrar ningún tipo de humanidad-. Luchad, venced y esperad a que vayamos a por vosotros.

Kima miró al cielo y pensó en cómo había cambiado todo desde que se subieron a esa nueva nave. Cuando regresara iba a tomar alguna decisión estúpida delante de sus superiores, pero antes tenía que solucionar el problema con los Zrug.

Comprobó que la carga de energía de su arma aún le permitiría luchar un buen rato más, apuntó a uno de los motores del vehículo Zrug y disparó. Se produjo una pequeña explosión, el vehículo empezó a perder altura y cayó al suelo.

Ahora estaban empatados. Kima sólo esperaba que realmente esas cosas fueran tan estúpidas como decían que eran. Eso les permitiría salir vivos de allí.

Misión Nixzit

Atravesar este planeta desértico va a ser muy duro. Esquivar el combate con los Zrug es primordial para que nuestro pacto con el emisario Thrigot funcione. Empieza tu turno 11 con El Cronista en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Cronista, Tropas Contratadas x2, Guarida Secreta

Misión Zrug

Una expedición Tel·lus atraviesa el desierto dirección al crucero de batalla que se encuentra posado en el oasis. Si conseguimos destruir su vía de escape podremos robarles todo lo que tienen. Destruye El Cronista en menos de 11 turnos para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mercante de Zrag´L-adar, Veta Aislada

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Asalto del jugador Nixzit.
- Siempre que un jugador restaure el Marcador de Cristal, debe pagar 1 por cada Tropa no Única que controle o destruirla.
- Siempre que una Tropa Nixzit sea destruida, el jugador Zrug puede robar una carta de su Mazo de Órdenes. Esta regla no se aplica en el Modo Campaña en Solitario.

Mazo de Ejército Nixzit
1 Dron de Batalla 44 ZK
3 Biólogo Curioso
3 Soldado Novato
3 Guardabosque Tel•lus
1 Mlune, el Viento de Primavera
3 Intruso Silencioso
3 Huésped Voluntario
3 Tropas Contratadas
3 Golpe Mortal
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Taller de Reparaciones
2 Laboratorio de Investigación
3 Guarida Secreta
3 Maquinaciones Nixzit
1 Viaje en el Tiempo
2 Parasitación

Mazo de Ejército Zrug
3 Larva Mordiente (MR)
3 Incursor Oculto (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
2 Girador Veloz (MR)
3 Asesino Putrefacto (MR)
2 Avivador del Enjambre (MR)
1 Anaconda Avispada (MR)
2 Mecanista Alado (MR)
2 Movimiento Frenético
2 Amplificador Genético
1 Golpe a Través de las Nubes

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
3 Primer Asentamiento
1 Ubicación Olvidada
3 Habitación de Incubación
2 Mina Sobreexplotada
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
2 Insectos Zumbantes Molestos
2 Sangre en los Bancos de Niebla
2 Lugar Infestado

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: La cantidad de Tropas que puedes tener en mesa está directamente relacionada con la cantidad de diferentes lugares que puedas generar. Ten en cuenta esto para no ser sobrepasado por los Zrug.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 2	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit. Si el Mazo Rival controla un Lagarto, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 3	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 4	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit. Si hay cuatro o más Tropas en la Pila de Descarte del Mazo Rival, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 5	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit. Si hay cuatro o más Tropas en la Pila de Descarte del Mazo Rival, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 6	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 7	Destruye la Tropa con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Si hay ocho o más Tropas en la Pila de Descarte del Mazo Rival, descarta cuatro cartas de tu mano. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 8	Destruye las dos Tropas con el valor de Puntos de Vida más bajo del Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla un Lagarto, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si el Mazo Rival controla un Insecto, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 9	Destruye las dos Tropas con el valor de Puntos de Vida más bajo que controles. Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Asalta con todas las Tropas a la Nave Nixzit.
Turno 10 y en adelante	El Mazo Rival pierde la partida.

Resultado: Si consigues cruzar el desierto antes que los Zrug destruyan tu Nave, habrá llegado el momento de ir a entregar la mercancía. Continúa a la Parte 5 de esta misma campaña. Si por el contrario fracasas, inténtalo de nuevo eliminando el Turno 9.

Parte 5 - Entrega en la Frontera

El último planeta habitado por una raza conocida había quedado ya muy atrás. El Cronista llevaba ya varios días atravesando la zona inexplorada de la frontera oscura. A su alrededor se extendían millones de asteroides de todos los tamaños. Ninguna facción había cartografiado aquel rincón del universo, pero los Nixzit siempre tenían algo que decir al respecto de la falta de información.

La nave activó sus láseres de defensa para evitar que algunas rocas impactaran contra el casco. La explosión provocó una pequeña reacción en cadena en los asteroides más cercanos. Estaban llegando al punto de encuentro y no parecían tener muchas ganas de modificar el curso por unas pequeñas rocas dispersas en el vacío interplanetario.

Unas horas después El Cronista llegó junto a una inmensa roca atravesada por innumerables túneles. La oscuridad cubría toda su superficie como una capa espesa e impenetrable. La nave aterrizó y levantó grandes cantidades de polvo. Cuando los motores se detuvieron decenas de grandes focos de luz se encendieron a lo largo del casco. Una compuerta se abrió y de ella salió una pequeña nave que descendió hasta la superficie del planeta y entró en uno de los túneles.

Unos minutos después el vehículo y sus dos ocupantes, un Valcerian y un Calhum, llegaron a una caverna subterránea. Aterrizaron, bajaron y caminaron a través de un túnel que desembocaba en otra zona abierta de menor tamaño.

Allí, frente a ellos se encontraba el Bufón de la Masacre y Drigord, el que fuera un líder Zrug. Todos menos el Thrigot vestían trajes aislantes provistos de reservas de oxígeno.

- Llevamos ya bastante tiempo esperando. Creo que esto puede considerarse descortesía -dijo el Bufón de la Masacre.

- Hemos tenido algún contratiempo -le respondió el Valcerian-. Los piratas Zrug aparecieron allí donde no habían sido llamados -su mirada atravesó el casco de su traje y llegó hasta Drigord como si fuera una flecha de energía-. Pero veo que no es algo puntual entre esas familias.

- No has de preocuparte por Drigord -le interrumpió el Bufón-, está aquí porque hay veces que me aburro y como vosotros sólo habláis de planes, de cristal y de combates, necesito alguien para una conversación sincera.

- De haberlo sabido podríamos haber traído a alguien con nosotros. Tenemos excelentes conversadores.

- No lo dudo, pero hubiera tenido que esperar hasta hoy y estoy empezando a descubrir que soy algo impaciente. ¿Puedes creerlo?

- No lo habías sido hasta ahora -el Valcerian no dejaba escapar por su voz la ira que estaba sintiendo por dentro-. ¿Hay algo que te haya hecho cambiar?

- La edad, imagino que es eso. Dentro de un tiempo moriré y no querría perder tiempo con tonterías y más teniendo en cuenta lo excepcional de mi existencia.

- Hablemos entonces. ¿Puedes explicarme porqué encontramos a algunos de los tuyos de camino hacia aquí? No era lo que habíamos pactado.

- Somos muchos y no todos pueden escuchar mis palabras. Ellos sólo siguen sus necesidades.

- ¿Deberíamos haberlos matado? -el emisario Nixzit dio un pequeño paso hacia delante-. No podemos permitirnos ese tipo de márgenes de error.

- Claro que no, es demasiado riesgo. Pero nunca os olvidéis que estás hablando conmigo, pactando con algo que puede ordenar vuestra destrucción.

- No es tiempo de amenazas y menos entre nosotros.

- Claro.

El Bufón de la Masacre se giró y susurró algo a Drigord que salió de la gruta por uno de los varios túneles que llegaban hasta ella. El Thrigot caminó hasta su interlocutor. A cada paso las máscaras de hueso que llevaba colgadas en su cintura iban golpeándose entre ellas.

- ¿Habéis traído el cristal?

- Hemos traído cristal -el Valcerian caminó hacia El Bufón-. No las cantidades que habíamos pactado porque nos obligasteis a abandonar uno de nuestros planetas.

- No te preocupes por eso -los tentáculos que formaban el torso del Bufón de la Masacre se desplazaron dejando al descubierto una enorme boca dentada-. Creo que sabremos como compensar ese descuido.

Drigord volvió a aparecer en la gruta. Esta vez iba acompañado de una masa gigante tentacular que se arrastraba en dirección a su líder. Por todas las entradas surgieron más criaturas de la misma especie. El Calhum desenfundó una pesada arma de energía y corrió junto al emisario.

- ¿Conoces las implicaciones de este acto? -el Valcerian escondía su miedo con arrogancia.

- No, no las conozco. Soy un ignorante que está buscando aprender. Enséñame.

Todos los Thrigot saltaron hacia los dos Nixzit. Los gritos se mezclaron con los disparos y el eco de la batalla rebotó por todos los túneles del asteroide. El Bufón de la Masacre y Drigord esperaron hasta que todo terminó.

- ¿Qué es lo que vas a hacer ahora? -preguntó el Zrug.

- Dejarles pasar e intentar que no haya más altercados. Necesitamos ese cristal.

Misión Nixzit

Esta misión está durando más de lo esperado y costando muchos más recursos de los disponibles. Tenemos que ponerle fin cuanto antes. Entrega el cargamento de cristal para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos x2, El Bufón de la Masacre, El Cronista

Misión Thrigot

Dan igual las instrucciones sinápticas que entregue el Bufón, no se puede detener el hambre imparable de los Thrigot. Destruye el Edificio que contenga el cargamento de cristal para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Devorador

Reglas especiales

- Para representar el cargamento de cristal sitúa un Marcador de Cristal sobre uno de tus Silos. Ése Marcador de Cristal será de ahora en adelante el cargamento de cristal.
- Siempre que un Silo tenga 10 ✪ o menos no podrá contener el cargamento de cristal, y este será desplazado obligatoriamente a otro Silo. Si no es posible, el jugador Nixzit pierde la partida.
- En tu Fase de Nave, puedes poner boca abajo un Silo que no contenga el cargamento de cristal. Si lo haces, desactiva tres Tropas que controles y pon ✪ en el Silo hasta que tenga 20 ✪. Pon boca arriba todos los Silos en tu Fase de Activación.
- Siempre que controles ocho o más Tropas podrás intentar entregar el cargamento de cristal. Si lo intentas, desactiva la mitad de tus Tropas redondeando hacia arriba, y termina tu turno. Siempre que intentes entregar el cargamento de cristal, dobla todo el daño hecho a los Silos. Empieza tu siguiente turno con el cargamento de cristal en el mismo Silo que en tu turno anterior y habrá sido entregado.
- Siempre que intentes entregar el cargamento de cristal, ignora los efectos de la carta Viaje en el Tiempo.

Mazo de Ejército Nixzit
3 Biólogo Curioso
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
1 Mlune, el Viento de Primavera
4 Larva Mordiente
3 Incursor Oculto
3 Arquero de las Profundidades
1 El Bufón de la Masacre
3 Tropas Contratadas
3 Golpe Mortal
2 Esfera Defensiva
1 Última Resistencia

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
2 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Laboratorio de Investigación
1 Veta Aislada
3 Guarida Secreta
1 Santuario Maldito
1 Las Tiendas de New Horizon
2 Fijando el Rumbo
1 Ola Desvanecedora
1 Viaje en el Tiempo
2 Silo de Recursos

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
2 Lanza Ácido (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
3 Come Cristales (MR)
3 Excavador Horrendo (MR)
2 Líder Mareante (MR)
2 Mimo Maestro (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
1 Invocador Sosegado
2 Bolsa Virulenta (MR)
3 Ala Tentacular (MR)
2 Órdenes Falsas (MR)

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
1 Reserva de Cristal
3 Ubicación Olvidada
1 Veta Aislada
2 Mina Sobreexplotada
2 Túneles del Metro
3 Puesto de Avanzada en Túnel
1 La Base Contaminada del Gerónimo
1 Sol de Cosecha (MR)
2 Sangre en los Bancos de Niebla (MR)
1 Asalto Químico (MR)
2 Órdenes Sinápticas (MR)
3 Sabiduría Anciana

Modo Campaña en Solitario

Nivel de Dificultad: ★★★★☆

Consejos: Desfortunadamente, quien te daba los consejos ha sido eliminado. ¿Serás tú eres el siguiente?

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival.

Turno 2	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas al Silo que contenga el cargamento de cristal.
Turno 3	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa al Silo que contenga el cargamento de Cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Beta al Silo que no contenga el cargamento de cristal.
Turno 4	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa al Silo que no contenga el cargamento de Cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Beta al Silo que contenga el cargamento de cristal.
Turno 5	Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas al Silo que contenga el cargamento de Cristal.
Turno 6	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa y Thrigot Grado Gamma al Silo con el cargamento de Cristal.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Gamma al Silo con el cargamento de Cristal. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Beta al Silo con menos ✪. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa al Silo con más ✪.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas al Silo con el cargamento de Cristal.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Activa todas las Tropas. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas al Silo con el cargamento de Cristal.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la Pila de Descartes del Mazo Rival. Efectúa Ataques a Distancia (si puedes) contra el Silo que contenga el cargamento de cristal. Asalta con todas las Tropas al Silo con el cargamento de Cristal.

Resultado: ¡Enhorabuena, has terminado la campaña Nixzit! Espera, ¿has terminado la campaña Nixzit? Sigue leyendo en la página siguiente para saber qué es lo que está por suceder…

Con guante de seda

El gato saltó de la mesa del despacho de J.R. Pike y salió corriendo por la puerta entreabierta. En el umbral, con una sonrisa educada, esperaban dos Tel·lus. Eran muy delgados y vestían unos trajes de color negro que no permitían asociarlos con ninguna empresa o colectivo en concreto. En cuanto J.R. les indicó con la mano que podían sentarse atravesaron el despacho y, después de intercambiar saludos, tomaron asiento. La habitación estaba llena de trofeos de caza, objetos de todos los rincones de la galaxia y unas enormes cristaleras.

- Siento haberles hecho esperar -J.R. se acomodó en su sillón-. Me acaban de informar de que mi hijo ha llegado ya a las instalaciones.

- ¿Estaba en aquel planeta? -dijo uno de los hombres trajeados.

- Sí, consiguió sobrevivir al Ragnarok, sacar de allí a todo el mundo y recuperar grandes cantidades de cristal.

- Una hazaña para alguien tan joven -el otro Tel·lus tenía el mismo tono de voz que su compañero-. Afortunadamente eso es algo de lo que no van a tener que preocuparse en el futuro. El trabajo sucio lo haremos nosotros.

- Siempre y cuando lleguemos a un acuerdo -J.R. encendió un cigarro-. ¿No os importa que fume?

- Estamos en su casa.

- En mi despacho. En mi casa no me dejan tener colgados los trofeos en las paredes -todos rieron-. Bueno, pues si me enseñan su propuesta podré saber si estoy de acuerdo con ella.

Uno de los dos hombres le tendió una lámina de plástico sobre la que fueron apareciendo palabras y datos. J.R. los leyó con detenimiento y sin dejar que ningún sentimiento aflorara en su cara. Pasaron varios minutos en los que el cigarro se consumió.

- Como puede ver, señor Pike, hemos agregado al acuerdo anterior todas las cláusulas que nos sugirieron. Lo consultamos y no son ningún problema para nosotros.

- ¿Mis abogados han recibido este contrato?

- Y lo han revisado. No han puesto ningún problema así que imagino que estamos ante la versión definitiva.

- ¿Seguirá llamándose PEC?

- Sí, creemos que es bueno para las dos partes. La imagen de la compañía nos fortalece a los dos.

Nosotros extraeremos el Cristal y vosotros lo distribuiréis, ese será el único cambio.

- No he visto los datos de reducción de plantilla.

- Están en un anexo al contrato. Nuestra intención es mantener a todos los rangos más bajos…

- …Y traer a responsables de vuestra confianza -le cortó J.R.-. Lo entiendo, es lo más lógico.

- Pues entonces sólo queda firmarlo.

- Sí, claro. Os voy a pedir veinticuatro horas más. Quiero consultarlo con la familia.

- Sin ningún problema. Vamos a estar en este sistema varios meses así que podemos esperar un día más.

- Bueno, pues entonces -J.R. se levantó de su asiento-, si me disculpan he de seguir trabajando.

Se levantaron y salieron del despacho.

En el pasillo les esperaban dos Calhum que al verlos salir se colocaron detrás de ellos y les siguieron por las oficinas de la PEC. Decenas de personas trabajaban en el centro administrativo de la empresa más importante de la galaxia. Se escuchaban conversaciones que se iban silenciando así como los hombres trajeados pasaban junto a ellos. Nadie sabía muy bien lo que estaba pasando, pero desde hacía algún tiempo en todos los grupos circulaban rumores de un cambio de dirección en la empresa.

Llegaron a la zona de ascensores y esperaron. Cuando la puerta se abrió un joven Tel·lus se detuvo a mirarles de arriba abajo. Tenía el pelo castaño y una prótesis mecánica que le cubría todo el brazo derecho. Vestía el uniforme de más rango de la PEC y en su cintura sobresalían dos pistolas gemelas de origen Valcerian.

- Ustedes vienen de hablar con mi padre -dijo Zerce mientras salía del ascensor-. Ya me habían dicho que estaban por aquí.

- Las noticias no se pueden contener -el hombre trajeado sonreía-. Por cierto, enhorabuena por su trabajo en la colonia minera. Nos ha ahorrado unas grandes cantidades de recursos.

- ¿Os he ahorrado? Dudo mucho que mi padre haya firmado aún nada.

- Lo conoce bien, aún no lo ha hecho. Pero lo hará.

- Si me disculpan, he de ir a hablar con el presidente de la compañía -Zerce comenzó a andar por el pasillo.

Bajaron por el ascensor hasta el hangar para las naves no comerciales. Allí les esperaba un vehículo de líneas ovaladas tripulado por un Valcerian. Los trabajadores de la PEC. los observaban con extrañeza. Nunca habían visto una nave de esas características y mucho menos a tres miembros de esas tres facciones trabajando conjuntamente.

La nave salió del complejo y se dirigió a una estación de recreo cercana. Entre columnas de agua, fuentes llenas de criaturas extrañas y zonas recreativas, aterrizó la nave. Cientos de personas pasaban las vacaciones en sitios como aquél, por eso resultaba tan sencillo pasar desapercibido.

Los dos Tel·lus y sus guardaespaldas Calhum caminaron hasta una suite enorme en la parte más lujosa del complejo. Cuando entraron dos figuras les esperaban allí. Vestían unas austeras túnicas marrones bajo las que se adivinaba una arrugada piel verde.

- ¿Ha firmado? -preguntó una de las figuras.

- Aún no, dice que necesita veinticuatro horas más. No habrá ningún problema.

- Su hijo podría convencerle -dijo el otro desconocido.

- Zerce debería de estar muerto. ¿Cómo es posible que siga aún vivo? -la voz del Tel·lus se alejó de su habitual neutralidad.

- El Ragnarok no fue tan poderoso como esperábamos.

- Pensaba que nosotros no esperábamos nada, que hacíamos que las cosas sucedieran.

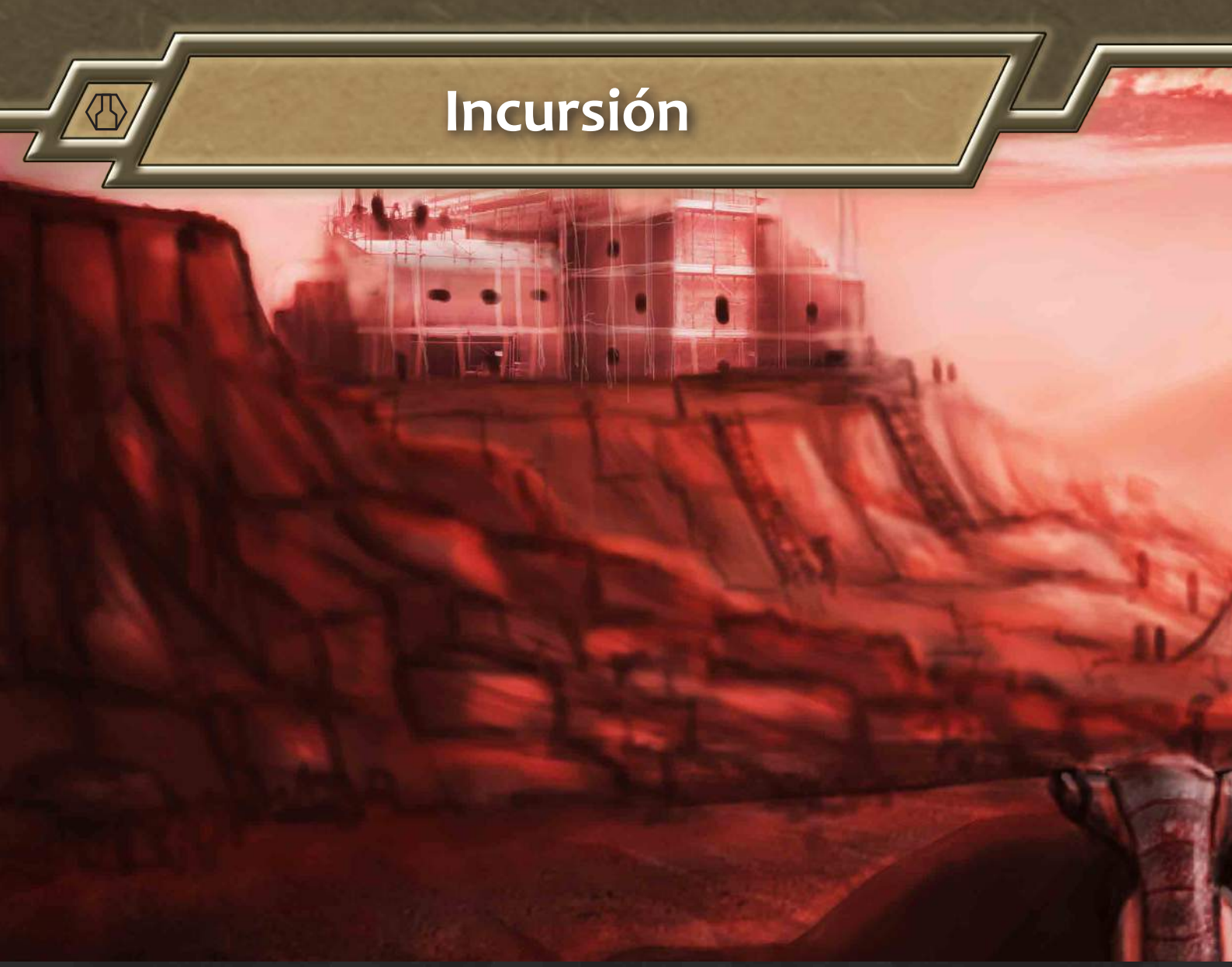
- Así es.

Una de las dos siluetas levantó su mano derecha y chasqueó los dedos. Los dos Calhum apresaron al Tel·lus, le quitaron la ropa y dejaron al descubierto el parásito Nixzit que llevaba en el pecho mientras no paraba de gritar. Después arrancaron la araña y el torso empezó a sangrar allá donde el Nixzit se había aferrado. El parásito empezó a patalear, a agitarse con furia.

- Te ofrecimos casi la vida eterna y nos fallaste. Acepta tu nuevo destino.

El Calhum presionó sobre el cuerpo del parásito que primero se agrietó y después se rompió en mil pedazos. Los líquidos de su interior se derramaron sobre las manos del sirviente. Fuera de la habitación, en la estación espacial, la gente seguía de vacaciones.

Incursión



La primera explosión se llevó por delante uno de los robustos muros del silo que habían estado construyendo. El metal saltó por los aires mezclado con algunos de los fragmentos de cristal que habían sacado del planeta. La cúpula del edificio se vino abajo con la segunda explosión y en menos de un minuto frente a ellos sólo había un amasijo de ruinas y mineral.

- Tanto trabajo… -dijo uno de los operarios.

- Para tener que soportar esto -el oficial Nerheim señaló con su brazo una pequeña nave de incursión Zrug-. ¡Vamos, replegaos en el búnker!

El grupo de soldados de la PEC obedeció las órdenes y empezaron a correr entre los árboles. Estaban en un planeta de frondosa vegetación y extraños árboles de madera roja y hojas amarillas. En uno de los grandes claros que salpicaban aquella zona montañosa la compañía había instalado las reservas de cristal y a unos cientos metros de allí el resto de la avanzada. Sólo esperaban tener que luchar contra alguna bestia salvaje que vivía en aquella región, no contra un grupo organizado de piratas espaciales.

- ¡Desplegad los drones! -gritó Nerheim en cuanto entró al edificio acorazado-Necesito saber cuántas de esas cosas hay ahí fuera.

- Los radares han detectado sólo una nave -dijo alguien junto a una de las pantallas de control-. No es demasiado grande.

- ¿Más grande que la nuestra? -el capitán estaba caminando hacia el pequeño hangar que había dentro del búnker de la expedición.

- Nosotros no tenemos nave.

- Eso es un sí, ¿no? -Nerheim empezó a trastear en el comunicador que tenía en su brazo- ¿La frecuencia es la de siempre? -no esperó a que nadie le respondiera- Vale, sí, ya lo veo.

Aunque la señal iba y venía se podía ver con claridad en el cielo una nave de silueta afilada y color oscuro. Había abierto una de sus compuertas de embarque y de ellas estaban saliendo pequeños vehículos de combate. Los Zrug estaban cayendo sobre ellos.

Los soldados se prepararon en pequeñas escuadras y los mineros tomaron algunas sencillas armas de

energía. Tendrían que defenderse con todas sus fuerzas si querían salir con vida de ese planeta.

Una explosión hizo retumbar el búnker.

Todos miraron hacia arriba y vieron como algunas pequeñas grietas aparecían en el techo. Aunque aquel era uno de los edificios de campaña más robustos de los Tel·lus no aguantaría mucho tiempo bajo el fuego de una nave de incursión Zrug.

Sin saber muy bien porqué Nerheim salió corriendo hacia uno de los dos planeadores que guardaban allí dentro. Encendió el motor y activó la compuerta de salida. El resto de personas que estaban junto a él lo miraron sin saber muy qué hacer. Cuando el vehículo salió del edificio la radio empezó a saturarse de mensajes de todo tipo.

Los Zrug hablaban entre ellos mientras alguien le gritaba desde su base. Por la voz parecía el minero Matjson. Aquel viejo diablo le había estado acompañando desde su primera misión de responsabilidad. Siempre tenía que discutir con él, pero sabía que todo iría mejor si estaba en el equipo.

No tardó en cruzarse con las primeras naves Zrug. Disparó un par de veces y vio como uno de sus rivales empezaba a perder altura. Le había acertado en una parte vital de la nave. En menos de dos segundos se vio rodeado por más piratas de los que podía controlar. Empezó a volar intentando despistarlos a todos y lanzando ráfagas de disparos con cada maniobra. De vez en cuando escuchaba o veía alguna explosión frente a él.

Sin saber muy bien porqué las naves Zrug empezaron a retirarse. Nerheim aún consiguió derribar a un par antes de darse cuenta de que estaba combatiendo solo. El sonido de la radio también se había detenido. De repente escuchó un pitido seguido de una voz que no podía reconocer.

- Llevaba tiempo sin ver a un piloto tan bueno. Pero estás solo, deja de perder el tiempo.

- Aún no me habéis dado -respondió el capitán a la voz Zrug.

- Pero lo haremos. Sólo tenéis una nave más como esa en el edificio y creo que no sois más de cincuenta ahí abajo. No creo que podáis ganar esta batalla -Nerheim guardó silencio ante lo obvio-. Podemos hacer una cosa. Si dejas de incordiarnos bajaremos, recogeremos el cristal que habéis almacenado para nosotros y saldremos de aquí sin matar a nadie. ¿Qué te parece?

- Que no puedo fiarme de un Zrug.

- Es lo único que tienes.

- ¿Cumplirás tu palabra?

- ¿Acaso importa?

Nerheim guardó silencio. Allá abajo había casi cincuenta personas que dependían de sus decisiones y aunque su sangre le pedía luchar hasta la muerte no sabía si eso era algo que el viejo Matjson aprobaría. Al fin y al cabo el minero había conseguido llegar hasta allí lo suficientemente vivo para no dejar de quejarse.

La nave Tel·lus empezó a descender hacia el asentamiento minero mientras una extraña sensación de vergüenza y culpabilidad inundaba los pensamientos del capitán Nerheim. No podía fiarse de un Zrug, pero aquella era la única opción de salir vivos del planeta.

Capítulo 6 - Modo Duelo

El segundo y más competitivo modo de juego de Dark Frontier: el juego de cartas, es el Modo Duelo. En él, dos jugadores construirán sus dos Mazos, elegirán una Nave y saldrán al espacio a explorar, enfrentándose entre sí en un planeta desconocido. Este es además el formato de los torneos de Dark Frontier: el juego de cartas. Lucharás por tu Facción en el universo tratando de hacerla crecer, y los resultados globales anuales dirigirán la historia de Dark Frontier en una dirección u otra.

Se recomienda encarecidamente que dispongas de tu propia copia de la Caja Deluxe (¡o varias! ¿Quién sabe cuántas copias querrás poner de las poderosas cartas Únicas?). De esta manera podrás disponer de todo el abanico de cartas existentes en la actualidad de Dark Frontier para montar tus propios Mazos.

Para montar un Mazo competitivo para el Modo Duelo deberás elegir una o varias condiciones de victoria hacia la que enfocarte.

Destrucción

Si eliges ganar por Destrucción, tendrás que hacer disminuir a menos de 1✪ las Naves de tu oponente. Necesitarás muchas Tropas que tengan Puntos de Ataque elevados, que se contraten extrayendo la menor cantidad de ✺ posible y Equipos que mejoren la calidad de las mismas. También puedes añadir Mejoras para tus Naves, dándoles potencia de fuego real.

Colonización

Si eliges ganar por Colonización, necesitarás un Búnker y empezar uno de tus turnos con 40⬢ o más en tu Zona de Colonización. Tus Tropas tendrán que compartir Símbolo de Facción con tu Nave, tu Nave tendría que empezar con 6⬢ o más, y deberás jugar cartas que aumenten tus ⬢ fuera de la Fase de Contratación.

Recolección

Si eliges ganar por Recolección, necesitarás un Silo de Recursos y empezar uno de tus turnos con 60🔒 o más sobre él. Tus Tropas deberán ayudarte a extraer ✺, tendrán que tener Puntos de Vida altos para defenderte, tu Mazo de Órdenes tendría que llevar más de veinte Edificios y todos ellos deberían generar 3✺ o más.

Exterminio

Si has elegido ganar por Exterminio, necesitarás una Perforadora Planetaria y empezar uno de tus turnos con 20 o más sobre ella. Tus Tropas deberían tener tres o más Puntos de Ataque para cargar la Perforadora rápidamente, tendrás que llevar cartas que te permitan robar y cartas que potencien los Puntos de Ataque de las Tropas.

Adaptación

Si has elegido ganar por Adaptación, necesitarás cartas que te permitan robar, cartas que descarten cartas de la mano de tu oponente, cartas con habilidades que hagan perder a tu oponente y cartas que le impidan ganar .

Abandono

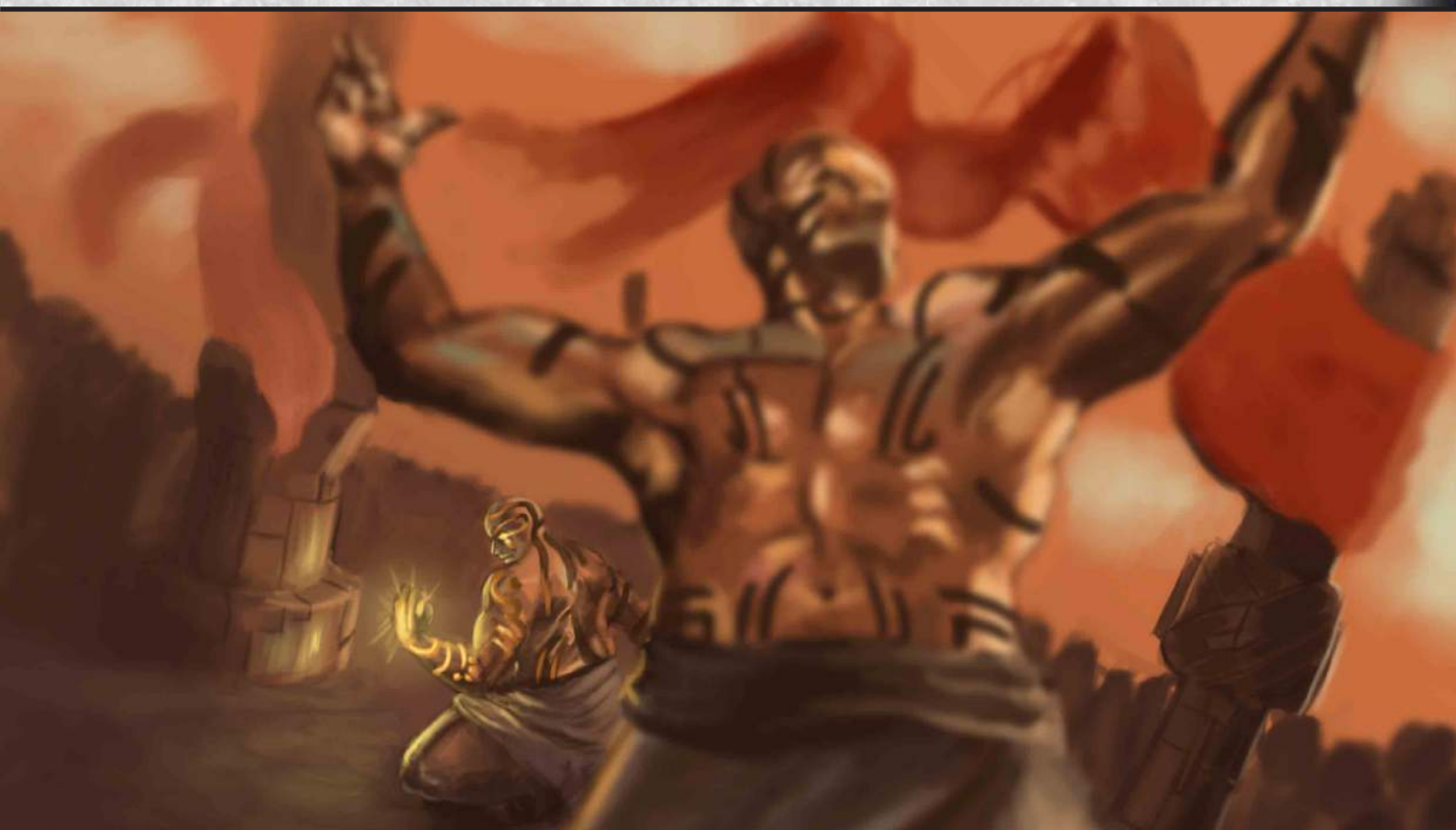
Si has elegido ganar por Abandono, necesitarás una Nave con muchos para aguantar cuantos más turnos mejor, cartas que hagan robar a tus oponentes y cartas que hagan que los Mazos de tus oponentes pierdan cartas constantemente.

A continuación vas a encontrar diez listas de Mazos Competitivos.

Las cuatro primeras están hechas para que las enfrentes una a la otra, batallas entre Tel·lus y Calhum, Valcerian y Zrug. Todas ellas se pueden jugar con una sola Caja Deluxe.

Las seis siguientes listas son Mazos de Duelo, listas preparadas para que con la ayuda de un amigo que tenga su propia Caja Deluxe podáis enfrentaros en ardientes batallas.

Todas ellas están montadas utilizando el abanico de cartas disponible en Dark Frontier: Caja Deluxe. ¡Investiga y prueba todas las combinaciones de cartas existentes en Dark Frontier hasta encontrar tu estilo de juego! ¡Y recuerda que cada Facción puede alcanzar todas las condiciones de victoria, no te limites a la hora de construir!



Batalla
Tel·lus - Calhum

El Conquistador, el baluarte de la supervivencia de la especie. Esta nave está dotada de tecnología terraformadora, capaz de recrear entornos habitables allí donde parece que no vaya a ser posible habitar.
Si es necesario, el capitán de un Conquistador aterrizará en vertical clavando sus motores en el suelo, para conectar rápidamente con el planeta.

Este Mazo termina las partidas colonizando, es decir, ganando por Colonización. La habilidad de El Conquistador te permite ganar ⬢ extra cada vez que contratas una Tropa Tel·lus. Pero esta vez el enemigo está muy cerca: una nave Calhum renegada ha aparecido para reclamar como suyo el planeta en el que te encuentras, y tendrás que luchar para sobrevivir. ¡Enfréntate a tus aliados más temibles en combate singular!

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Buscador de Soles Negros
3 Biólogo Curioso
3 Piloto de Planeador
3 Oficial de Campo
2 Patrulla de Planeadores
2 Arquitecto Tel·lus
2 Oficial Táctico
2 Guardabosque Tel·lus
2 Ingeniero de Robótica
1 Zerce J. Pike
3 Tropas Contratadas
1 Tiromp, Celador de la Frontera
1 Capitana Arinia Eaglestone
3 Reparaciones Urgentes
2 Reflector Láser
2 Maniobras Evasivas
2 Órdenes Falsas
2 Lanzacohetes
1 Equipo de Barrera Pesada

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Primer Asentamiento
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Cuartel General
3 Centro Reeducacional
2 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
1 Taller de Reparaciones
1 Embajada Interplanetaria
2 Torre de Vigilancia
1 Defensa Égida
1 Ola Desvanecedora
3 Recuperaciones de Batalla
2 Planificación Avanzada
3 Sabiduría Anciana
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Sueño de la Noche Eterna
1 Agujero Negro
2 Búnker

Batalla
Tel·lus - Calhum

¡La gloria Calhum en todo su esplendor! Esta nave tan majestuosa viaja por el espacio en un desplazamiento horizontal rotatorio, canalizando la energía psíquica Calhum al motor central como si de un pequeño sol estacionario se tratase.
En ocasiones, para atravesar campos de asteroides, comienza un giro frenético en el que lo destroza todo.

Este Mazo está enfocado totalmente a la destrucción de tu enemigo, y por ello los Calhum que en él se encuentran son los más fuertes que hay. La habilidad de El Filo de Piedra te permite desactivar Tropas que sean tuyas en combate, que en este caso aumenta los Puntos de Ataque de muchas. ¡Destruye a esos Tel·lus que piensan que por ser la raza más joven tienen más derecho que ninguna otra en la Galaxia Hiperbórea!

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Rompe Muros
3 Intrépido Letal
3 Bruto Imparable
3 Blindado Justo
3 Novicio de la Senda del Fuego
3 Maníaco Furioso
2 Intolerante Furioso
2 Místico Desestabilizante
1 Maestro de la Senda del Fuego
1 Ermitaño Inspirado
1 Calho, Mentor Calhum
3 Seguir la Senda del Fuego
2 Melodía de Guerra
2 Piedra de Guerra Calhum
1 Bastón de los Monjes de Fuego
2 Perdido en el Camino
2 Decreto de Invalidación

Mazo de Órdenes Calhum
3 Templo en una Caverna
3 Centro de Clonación
3 Ubicación Olvidada
3 Gran Caverna de Cristal
2 Laboratorio de Investigación
2 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
1 Reserva de Cristal
1 Veta Aislada
1 Santuario Maldito
1 Caverna de Cristal
2 Brillo de Poder
3 Impacto Titánico
2 Cacería de Sangre
2 Carga Militar
3 Liberar los Tatuajes de Batalla
3 Asalto Místico
2 Fijando el Rumbo
1 Maquinaciones Nixzit

Batalla
Valcerian - Zrug

El silencio y la tranquilidad que genera El Aqualonde al pasar es digno de admiración. Esta nave invernadero contiene en su interior un microclima en el que especies vegetales y algunas animales ya extintas de diversos lugares de la Galaxia permanecen con vida. Es todo un espectáculo olfativo y auditivo entrar a El Aqualonde, tan hermoso como increíble.

La especialidad de El Aqualonde es ganar por Recoleccion. Su habilidad permite generar doble de un Edificio en cada uno de tus turnos, así que combínalo con gusto para cargar el Silo de Recursos rápidamente.
En uno de los múltiples planetas de los que está recuperando cristal el Aqualonde se ha visto asaltado por una banda pirata Zrug. ¡Huye de ellos con el cristal antes de que dañen alguna de las especies a bordo!

Mazo de Ejército Valcerian
3 Buscador de Cultivos
3 Tallista del Cristal
3 Granjero Experimentado
3 Espejismo Brillante
3 Cosechador Estático
3 Predicador del Sol
3 Pastor del Sueño
2 Arquitecto Tel·lus
2 Adorador Joven
1 Sabio Trascendente
1 Hipocampo Cristalino
1 Vidente Brillante
3 Nativos Extraterrestres
2 Espiral Creativa
2 Perdido en el Camino
2 Maniobras Evasivas
2 Decreto de Invalidación
1 Doble Reactor Trasero

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Gran Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada
3 Capitolio
2 Primer Asentamiento
2 Veta Aislada
2 Taller de Reparaciones
2 Caverna de Cristal
2 Laboratorio de Investigación
1 Reserva de Cristal
1 Santuario Maldito
3 Cantera de Cristal
3 Explorar el Terreno
3 Vida por Tierra
2 Renovación del Tiempo
1 Sombra del Aqualonde
2 Planificación Avanzada
1 El Mercado Negro de Zrag'L-adar
1 Trampa del Campo Minado
1 Agujero Negro
2 Silo de Recursos

Batalla
Valcerian - Zrug

Esta pequeña gran ciudad flotante es una de las maravillas logradas por Dugost, una tecnología casi impensable salida de las mentes de los Zrug más despiertos. Toda la nave es un puerto espacial, del que parten y aterrizan naves más pequeñas constantemente, buscando tráfico de materiales prohibidos o peligrosos, a sabiendas de que un Zrug está dispuesto a todo por un poco más de cristal. O de comida. O de cualquier otra cosa.

La nave más grande de la galaxia es también la más agresiva. Las defensas de El Mercader de Zrag'L-adar son espectaculares: es muy dificil que te asalten. También te permite asaltar descuidando la defensa, pues el desgaste de recursos es favorable para ti todo el rato.
¡Essoss malditoss Valcerian intentan robar lo que veníamoss a robar! ¡Robémosslo nossotross primero!

Mazo de Ejército Zrug
3 Emboscador Zrug
3 Ciempiés Repentino
3 Cazador Despiadado
3 Girador Veloz
4 Aguijoneador de Mucosa
2 Eclosión de los Huevos
4 Larva Mordiente
2 Mecanista Alado
1 Anaconda Avispada
2 Avivador del Enjambre
2 Amplificador Genético
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
2 Órdenes Falsas
3 Movimiento Frenético
2 Jet Pack Oxidado
3 Incursor Oculto

Mazo de Órdenes Zrug
2 Sangre en los Bancos de Niebla
2 Lugar Infestado
2 Insectos Zumbantes Molestos
1 Reconstruir a los Caídos
1 Asalto Químico
1 Discusiones Políticas
2 Brillo de Poder
1 Viento en las Praderas Plateadas
3 Sabiduría Anciana
1 Veta Aislada
2 Reserva de Cristal
2 Túneles del Metro
2 Mina Sobreexplotada
2 Torre de Comunicaciones
3 Primer Asentamiento
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Habitación de Incubación
2 Guarida Secreta
2 Fijando el Rumbo

Lista de Duelo
Tel·lus

La Gryphus es la nave de combate más avanzada de toda la galaxia. Suele verse en misiones de Destrucción, en las que se requiera velocidad y precisión, evitando a toda costa un combate terrestre. Dotada de múltiples funciones y múltiples acoples de armamento, esta nave siembra el terror cuando se la ve aparecer en el cielo.

Este Mazo basa su juego en abusar de la habilidad de La Gryphus de buscar Mejoras y Equipos. En cuanto consigas poner en el campo una Mejora sobre tu Nave, podrás buscar el Cañón de Plasma, el Dispositivo de Rastreo Térmico y los Cañones de Repetición para destruir la Nave de tu oponente en pocos turnos. La combinación del Lanzacohetes y el PIloto de Planeador es también muy poderosa, ¡termina la partida disparando!

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Dron de Reparaciones
3 Ingeniero de Robótica
3 Guardabosque Tel·lus
2 Patrulla de Planeadores
2 Oficial Táctico
1 Zerce J. Pike
3 Golpe a Través de las Nubes
2 Última Resistencia
2 Reparaciones Urgentes
1 Cañón de Plasma
2 Reflector Láser
2 Cañones de Repetición
2 Dispositivo de Rastreo Térmico
2 Lanzacohetes
1 Rifle de Francotirador

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Centro de Clonación
3 Cuartel General
3 Ubicación Olvidada
2 Reserva de Cristal
2 Torre de Comunicaciones
2 Torre de Vigilancia
2 Caverna de Cristal
1 Veta Aislada
3 Recuperaciones de Batalla
3 Sabiduría Anciana
2 Fijando el Rumbo
2 Planificación Avanzada
2 Maquinaria Nueva
1 Ola Desvanecedora
1 Defensa Égida
1 Silo de Recursos
1 Búnker

Lista de Duelo
Thrigot

El Devorador es el nombre de la Gran Madre Thrigot que viaja por el espacio dentro de un armazón de metal que antes fuera una nave espacial. Con sus múltiples tentáculos y su capacidad de regeneración, su inmenso tamaño y ocultando los terrores que alberga, todo capitán que se enfrente a ella acabará rindiéndose al Abandono.

La estrategia de este Mazo es acabar con los dos Mazos de tu rival. Si llenas el campo de Tropas y juntas su poder de ataque con un Exterminar, forzarás a tu oponente a jugar mucho más rápido de lo que desearía y emplear más a menudo su Marcador de Cristal, activando la habilidad de El Devorador. ¡Combina un asalto a gran escala con un Sol de Cosecha para aumentar al máximo los daños realizados!

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Zángano Blindado
3 Excavador Horrendo
3 Arquero de las Profundidades
3 Babosa Esquiva
3 Acosador Primitivo
3 Ala Tentacular
3 Supervisor Blindado
3 Comecristales
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro
1 Invocador Sosegado
1 El Bufón de la Masacre
3 Mitosis Súbita
2 Órdenes Falsas
2 Maniobras Evasivas

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Primer Asentamiento
3 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
2 Taller de Reparaciones
2 Mina Sobreexplotada
1 La Base Contaminada del Gerónimo
1 Veta Aislada
3 Sabiduría Anciana
2 Comerse los Restos
2 Sangre en los Bancos de Niebla
2 Exterminar
1 Sol de Cosecha
3 Órdenes Sinápticas
1 Trampa del Campo Minado

Lista de Duelo
Zrug

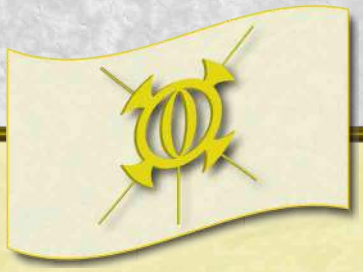
Los Zrug, dentro de su caótica locura, siguen unos planes cuidadosamente trazados. El Mausoleo Sibilino es una nave capaz de soportar impactos y condiciones atmosféricas extremadamente negativas, lo que la convierte en la baliza de situación perfecta. La cabina de mando emite una señal de largo alcance que atrae a la Perforadora Planetaria más cercana, convirtiendo toda misión en la que participe en una misión de Exterminio.

Cada vez que un Prospector Deshilvanado acabe con una Tropa de tu oponente cargarás aún más las Perforadoras en el campo, asique te conviene asaltar en cada Fase de Asalto con todos ellos. Defiende tu propia Perforadora con las Salamandras Metálicas y mantén siempre una Tropa con tres o más puntos de ataque en el campo para que los ▼ nunca dejen de ponerse.

Mazo de Ejército Zrug
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Prospector Deshilvanado
3 Asesino Putrefacto
3 Emboscador Zrug
3 Salamandra Metálica
3 Girador Veloz
3 Incursor Oculto
2 Avivador del Enjambre
2 Escupeodio
1 Anaconda Avispada
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Bolsa Virulenta
2 Jet Pack Oxidado
1 Equipo de Barrera Pesado
3 Movimiento Frenético
2 Eclosión de los Huevos
1 Maniobras Evasivas

Mazo de Órdenes Zrug
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Habitación de Incubación
3 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
2 Caverna de Cristal
2 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Laboratorio de Investigación
3 Sabiduría Anciana
2 Planificación Avanzada
2 Brillo de Poder
2 Lugar Infestado
1 Asalto Químico
1 Reconstruir a los Caídos
2 Fijando el Rumbo
1 El Mercado Negro de Zrag'l-adar
1 Viento en las Praderas Plateadas
1 Agujero Negro
2 Perforadora Planetaria

Lista de Duelo
Nixzit



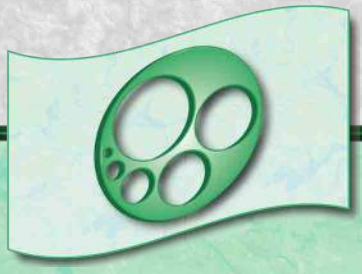
Desde la oscuridad, los Nixzit operan para conquistar taimadamente la mayor cantidad de planetas posibles. Utilizando el Cronista y su infalible sistema de ocultación, expanden su territorio viajando de planeta en planeta haciendo paradas paulatinas en estaciones espaciales. Su misión es la Adaptación de todos los seres que encuentren.

Tendrás que emplear toda tu astucia y tus Reacciones en el turno de tu oponente para reducir sus ⬢. Tus mejores cartas son la Espiral Creativa y la Inmolación. Intenta mantener siempre en el campo un Silencio en la Nave Espacial y jugar la Lealtad Inestable cuando tu rival pretenda recuperar algunos ⬢ contratando sus Tropas.

Mazo de Ejército Nixzit
3 Intruso Silencioso
3 Agente del Hampa
3 Huésped Voluntario
1 Mlune, el Viento de Primavera
3 Diplomático Engañoso
3 Pastor del Sueño
3 Predicador del Sol
1 Sabio Trascendente
3 Golpe Mortal
2 Esfera Defensiva
2 Ruido Blanco
3 Espejismo Brillante
2 Espiral Creativa
2 Inmolación
2 Lealtad Inestable
2 Decreto de Invalidación
2 Reparaciones Urgentes

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Gran Caverna de Cristal
3 Guarida Secreta
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
2 Laboratorio de Investigación
1 Santuario Maldito
1 Las Tiendas de New Horizon
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Renovación del Tiempo
3 Maquinaciones Nixzit
2 Reclamar la Deuda
2 Sabiduría Anciana
2 Asesina al Testigo
2 Fijando el Rumbo
1 Viaje en el Tiempo
1 Celebraciones de Año Nuevo
1 Búnker
1 Espionaje Industrial

Lista de Duelo Valcerian



Sólo los Valcerian son capaces de combinar belleza, fragilidad y poderío en la construcción de sus Naves, enormes palacios voladores que llevan la paz y la armonía allí a donde van. Cada vez que una colonia ve como el Palacio de las Sombras desciende, sabe que su planeta está a punto de ser Colonizado, pues esa es la misión evangelizadora de esta antigua raza.

Es imperativo contratar Tropas para conseguir ✹, así que procura no sobornar a ninguna. Emplea tus recursos bien y busca las tres Reservas de Cristal para generar ✹ desde los primeros turnos, ya que El Palacio de las Sombras no lo hace. Recuerda que puedes reducir costes de las cartas que comparten Símbolo de Facción con tu Nave, así que las Canteras de Cristal se juegan por 0 ✹.

Mazo de Ejército Valcerian
3 Buscador de Cultivos
3 Tallista del Cristal
3 Susurrador de Mentiras
3 Guardián de las Almas
3 Pastor del Sueño
3 Cantor del Alma
3 Predicador del Sol
3 Adorador Joven
2 Diplomático Engañoso
1 Vidente Brillante
1 Hipocampo Cristalino
1 Sabio Trascendente
3 Espejismo Brillante
2 Lealtad Inestable
2 Espiral Creativa
2 Perdido en el Camino
1 Órdenes Falsas
1 Medicinas

Mazo de Órdenes Valcerian
3 Gran Caverna de Cristal
3 Reserva de Cristal
3 Cantera de Cristal
3 Capitolio
2 Centro de Clonación
2 Torre de Comunicaciones
2 Primer Asentamiento
2 Veta Aislada
1 Gran Guiñol
3 Explorar el Terreno
2 Sabiduría Anciana
2 Planificación Avanzada
2 Celebraciones de Año Nuevo
2 Renovación del Tiempo
1 Sombra del Aqualonde
1 Discusiones Políticas
2 Sueño de la Noche Eterna
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Búnker

Lista de Duelo
Calhum

El lado más fogoso de los Calhum se ve equilibrado por la dedicación que demuestran en sus trabajos más creativos y delicados. El Dolmen de Acero, siendo una imponente mole de metal, esconde en su interior un refugio y un altar para el cristal puro que se encuentra en el universo, siendo la Recolección del mismo su objetivo y por tanto, su misión.

La mejor manera de conseguir rápidamente es construir muchos Edificios en los primeros turnos de partida. La habilidad del Cosechador Estático te beneficiará para conseguir esto. Si lo tienes en tu Mano Inicial, ¡no te lo pienses y juégalo de turno uno!
Y cuado estés en la recta final hacia los 60 , emplea al Alquimista Siniestro para conseguir los que te faltan.

Mazo de Ejército Calhum
3 Bruto Imparable
3 Intolerante Calmado
3 Alquimista Siniestro
3 Novicio de la Senda del Fuego
3 Blindado Justo
3 Cosechador Estático
3 Granjero Experimentado
3 Tallista del Cristal
3 Nativos Extraterrestres
2 Místico Desestabilizante
1 Ermitaño Inspirador
1 Maestro de la Senda del Fuego
1 Guardián Silencioso
3 Seguir la Senda del Fuego
2 Melodía de Guerra
2 Perdido en el Camino
1 Bastón de los Monjes de Fuego

Mazo de Órdenes Calhum
3 Templo en una Caverna
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
3 Caverna de Cristal
2 Túneles del Metro
2 Laboratorio de Investigación
1 Veta Aislada
3 Impacto Titánico
3 Asalto Místico
2 Cacería de Sangre
2 Liberar los Tatuajes de Batalla
2 La Defensa Inquebrantable
2 Silo de Recursos

Alegres bandoleros

No importaba que hubieran llegado allí desesperados, arruinados y a punto de perder la vida. Nadie les estaba juzgando por eso, cuando se toman riesgos el fracaso es una opción. La peor de todas, sí, pero mucho mejor que quedarse escondidos en una colonia en cualquier rincón de la galaxia. Al menos les quedaba esa diminuta porción de dignidad.

- No sé si os he entendido bien -el prestamista los miraba con detenimiento- ¿Decís que es posible que hayan destruido todo el planeta?

- Sí, justo eso -Odrir extendió sus dos brazos mecánicos e intentó sonreír como le enseñó su madre-. Por lo que pudimos ver los Thrigot estaban a punto de acabar con todo.

- Hubiera sssido una imprudencia quedarnosss a mirar -el pequeño Minfir intentaba mantener a sus dos pares de alas quietos en la espalda, sabía que no era buena idea ponerse a volar en una situación así.

- ¿Por qué habéis regresado? -los cuatro ojos del prestamista parpadearon a la vez en el ancho rostro-. Lo sensato hubiera sido huir de mí, de nosotros-con las manos señaló a un nutrido grupo de matones que les estaba rodeando.

- Ya, sí, eso es lo que cualquier otro hubiera hecho -Odrid el Tel·lus seguía buscando una posición en la que sus labios encajaran formando una sonrisa-. Pero nosotros somos una pareja de la que te puedes fiar. ¿O acaso te hemos fallado alguna vez?

- Os robaron las reliquias Calhum -dijo el prestamista.

- Una flota de piratasss de mi pueblo.

- Abandonastéis el cargamento en aquella estación.

- ¡Descubrieron que eran armas ilegales! Si nos hubieran apresado podrían haberte rastreado a partir de nosotros. Fue lo más sensato.

- ¡Matasteis a mi hijo!

- A uno de tusss diecissséis hijosss -Minfir se levantó de la silla batiendo sus alas- Y lo hicimos sólo porque estaba conspirando contra ti.

El rostro del prestamista pasó de la rabia a la reflexión. Odiaba al Tel·lus y al Zrug que tenía delante de sus narices con todas sus fuerzas. Más de una vez había tratado de averiguar si las excusas eran mentiras que utilizaban para camuflar su incompetencia, pero todos los informadores a los que había consultado le habían contado palabra por palabra las mismas historias que de Odrid y Minfir.

- ¿Y qué es lo que ha pasado esta vez? -el prestamista se levantó de la silla.

- Pues aunque parezca algo casi imposible -empezó a contar Odrid.

- Y difícil de creer -continuó el pequeño Zrug alado.

- Todo se vino abajo cuando… -un temblor interrumpió al Tel·lus.

Las paredes de la sala secreta del prestamista empezaron a emitir una luz roja. Los matones miraron a su jefe esperando órdenes y consultando los dispositivos de información que llevaban encima. Mientras tanto Odrid y Mirfin empezaron a moverse en silencio hacia la puerta de salida. El prestamista cogió del brazo al Tel·lus y lo miró fijamente con sus cuatro ojos negros.

- ¿Qué está pasando?

- Se va a reír -dijo Odrid-. Los Thrigot han llegado al planeta.

- ¿Los Thrigot? -el prestamista le soltó el brazo.

- Sssí, y le hemosss prometido al gobernador nuessstra ayuda.

- ¿La vuestra? ¿Que vosotros habéis hecho qué?

- Sí, bueno, la nuestra, la tuya, la de todos nosotros. ¿Acaso hay alguna otra forma de salir con vida de una situación así?

El prestamista cerró los ojos y ordenó todas las ideas que pasaban por su cabeza. Los Thrigot eran una amenaza demasiado importante como para centrar su odio en otra cosa. Pero en cuanto todo esto acabara iba a dedicar un día entero de su vida a torturar con sus propias manos a los dos ineptos que le habían metido en esto. Aquellos dos ineptos tendrían que explicarle muchas cosas si conseguían salir con vida de allí. Tenía la sensación de que Odrid y Minfir sabían muchas más cosas que las que sus torpes acciones mostraban y se las sonsacaría aunque fuera a la fuerza quebrándoles esa sonrisa estúpida que tenían siempre.

El ruido de una silla cayendo le forzó a abrir los ojos, sólo para ver la puerta de la sala cerrarse y que ya no había nadie frente a él.

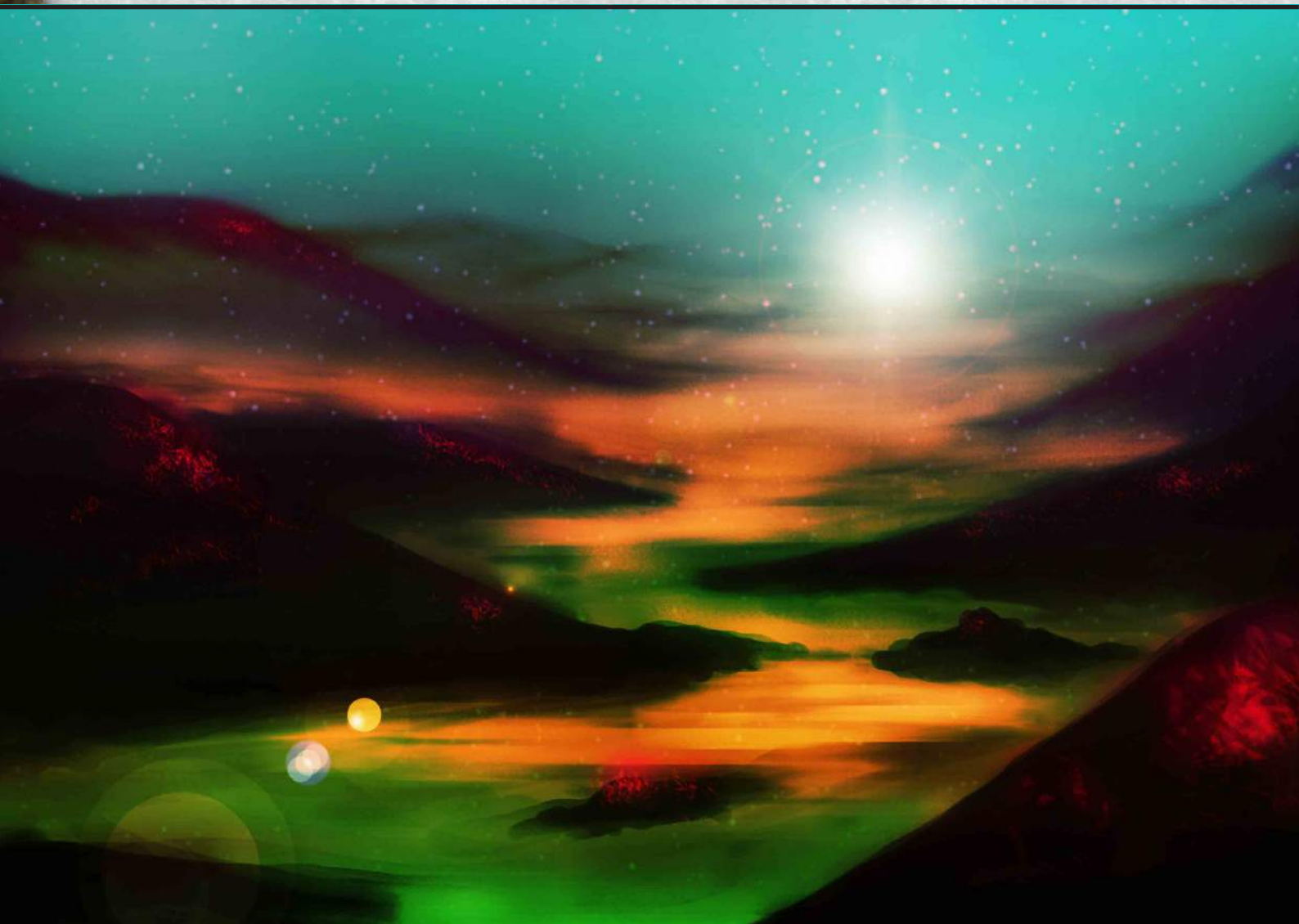
Capítulo 7 - Modo Multijugador

El tercer modo de juego de Dark Frontier: el juego de cartas es el Modo Multijugador. En él, tres o más jugadores se enfrentarán entre sí en encarnizadas batallas. No hay un límite establecido para los jugadores que pueden participar en una misma partida de esta manera, pero lo recomendable es que sean entre tres y cinco jugadores simultáneos.

En este capítulo vas a encontrar partidas preparadas para el Modo Multijugador, en el que los jugadores recrearán épicas batallas e inusuales situaciones en las que participaron varias Facciones al mismo tiempo, algunas con un objetivo o un enemigo común, y otras con intenciones propias.

Hay una serie de aclaraciones importantes que debes saber antes de jugar el Modo Multijugador:

- Las partes del turno del Modo Multijugador son exactamente las mismas que en cualquier otra modalidad de juego de Dark Frontier: el juego de cartas. Puedes consultar las partes del turno en la página 12 del Manual de Reglas.
- El jugador que controle la Nave con menos ✪ empieza la partida. En caso de empate, tirad un dado, y el que obtenga el resultado superior elige quién empieza.
- Una vez decidido el jugador que empieza, se debe colocar a su derecha el jugador que controle la siguiente Nave con menos ✪, y así sucesivamente hasta estar todos sentados. En caso de empate en algún momento, tirad un dado, y el que obtenga el resultado superior elige donde se sienta.
- Siempre que un jugador termine su Fase de Descarte, el turno finaliza y pasa al jugador sentado a su derecha.
- Siempre que tengas que declarar un Asalto, puedes hacerlo contra cualquier objetivo con ✪, sea del jugador que sea, siempre que ese jugador no seas tú mismo.



Dentro del Modo Multijugador, existe el Modo Multijugador Cooperativo. En él, dos o más jugadores pueden formar una Alianza que servirá para enfrentarse a otros jugadores aliados entre sí, o a una misión en extremo difícil que requiera la pericia de más de un capitán.

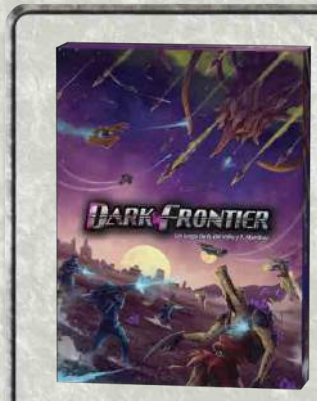
Hay una serie de reglas importantes que se deben cumplir y conocer para constituir una Alianza.

Reglas de las Alianzas

- Antes de empezar una partida del Modo Multijugador hay que especificar si se constituyen o no Alianzas.
- Una Alianza la forman dos o más jugadores.
- Salvo que los jugadores se estén enfrentando al Mazo Rival, siempre que se constituya una Alianza debe constituirse más de una.
- Una vez decidido el jugador que empieza, se debe colocar a su derecha el jugador que controle la Nave con menos ✪ que no forme parte de la Alianza del jugador que empieza, y así sucesivamente hasta estar todos sentados. En caso de empate, tirad un dado, y el que obtenga el resultado superior elige donde se sienta.
- Cada jugador en una Alianza obtiene sus propios ⬢, ⚜, ✋, ✪ o ⬓, que no comparte con ningún otro.
- Siempre que formes parte de una Alianza, todas tus Naves ganan "0✋, quitar el Marcador de Cristal: Elige un jugador que forme parte de tu Alianza. Ese jugador te da una carta de su mano".
- Siempre que una carta con ✪ de un jugador que forme parte de tu Alianza sea hecha objetivo de un asalto, puedes utilizar tus Tropas para interceptar como si estuvieran asaltando una carta con ✪ bajo tu control.
- Siempre que una Tropa de un jugador que forme parte de tu Alianza sea destruida, pierdes tantos ⬢ como la Tropa tuviera si no comparte Símbolo de Facción con tu Nave.
- Si un jugador que forma parte de tu Alianza pierde la partida o abandona la partida, el resto de jugadores de tu Alianza continúan jugando salvo que sea un escenario y diga lo contrario.
- Mientras un jugador que forme parte de tu Alianza controle una carta Única no podrás jugar otra carta con el mismo nombre, y mientras en una de las pilas de descarte de un jugador que forme parte de tu Alianza haya una carta Única no podrás jugar otra carta con el mismo nombre.

Para las partidas que vas a encontrar conforme gires la página y en el resto del capítulo, estas son las cajas de Dark Frontier que vas a necesitar para montar los mazos y poder jugar cada una libremente:

- Espiral de destrucción
- Una alianza inesperada
- Mantener la posición
- Triángulo nada amoroso



- Suelo maldito
- Combate de la CMP
- Negociaciones interrumpidas
- El coliseo
- El campo del honor

Espiral de destrucción

Mientras una colonia de Tel·lus se preparaba para la batalla contra un Ragnarok Thrigot los piratas y chatarreros Zrug llegan al planeta para hacerse con el valioso Cristal y los restos del combate. ¿Quién será capaz de sobrevivir a esta lucha sin cuartel entre tres de las facciones más peligrosas de la galaxia?

Misión Tel·lus

Destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Gryphus, Cuartel General

Misión Zrug

Destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino, Habitación de Incubación

Misión Thrigot

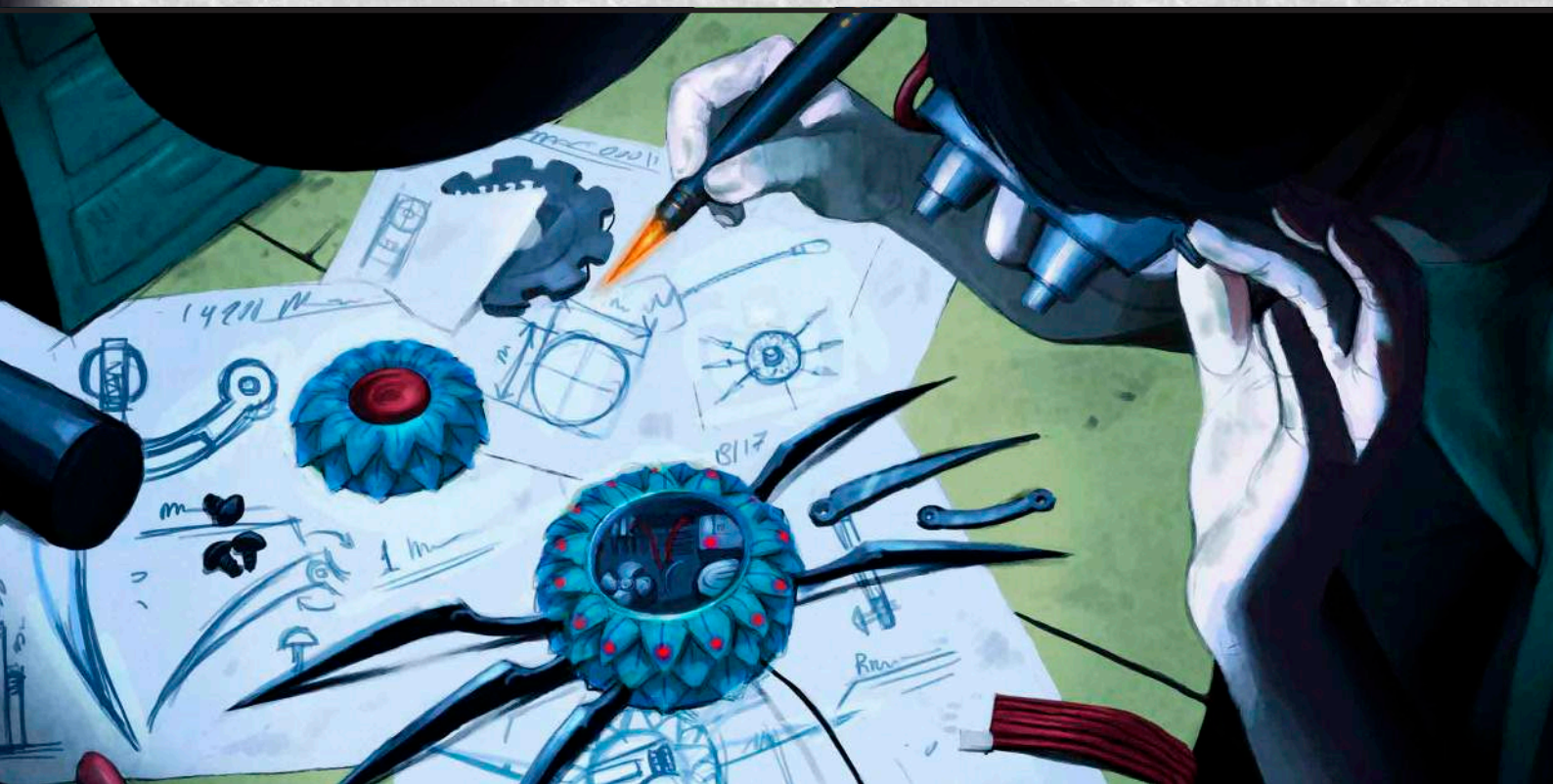
Destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados, Puesto de Avanzada en Túnel

Reglas especiales

- Todos los jugadores comparten el Mazo de Órdenes.
- Siempre que un jugador juegue una Perforadora Planetaria, su misión cambia a "Consigue que tus oponentes pierdan por Exterminio para ganar la partida" mientras controle la Perforadora Planetaria.
- Siempre que un jugador declare un asalto, debe elegir como objetivo una carta con ✪ que controle el jugador sentado a su izquierda.
- Determina aleatoriamente el orden de los jugadores al sentarse a jugar.



Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
2 Patrulla de Planeadores
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Dron de Reparaciones
2 Oficial Táctico
2 Arquitecto Tel·lus
3 Guardabosque Tel·lus
1 Zerce J. Pike
1 Dispositivo de Rastreo Térmico
3 Reparaciones Urgentes
1 Lanzacohetes
1 Reflector Láser
1 Cañón de Plasma
3 Última Resistencia

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Zángano Blindado
3 Supervisor Blindado
2 Excavador Horrendo
2 Come Cristales
2 Arquero de las Profundidades
2 Líder Mareante
2 Lanza Ácido
2 Babosa Esquiva
2 Mimo Maestro
3 Acosador Primitivo
1 Promotor Sináptico
3 Ala Tentacular
1 El Bufón de la Masacre
2 Órdenes Falsas
2 Miedo Enloquecedor

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
3 Incursor Oculto
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Asesino Putrefacto
2 Cazador Despiadado
2 Prospector Deshilvanado
2 Salamandra Metálica
3 Ciempiés Repentino
2 Escupeodio
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Movimiento Frenético
3 Jet Pack Oxidado

Mazo de Órdenes
6 Gran Caverna de Cristal
6 Centro de Clonación
5 Ubicación Olvidada
3 Reserva de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Veta Aislada
3 Cuartel General
3 Habitación de Incubación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
2 Mina Sobreexplotada
2 Perforadora Planetaria
2 Laboratorio de Investigación
1 Torre de Comunicaciones
1 Defensa Égida
1 Maquinaria Nueva
1 Torre de Vigilancia
1 Sol de Cosecha
1 Asalto Químico
2 Lugar Infestado
1 Medicinas
1 Reconstruir a los Caídos
2 Sangre en los Bancos de Niebla

Una alianza inesperada

Después de la lucha entre las tres facciones el capitán Rilkev de La Gryphus y el capitán Jlorgut de El Mausoleo Sibilino unen sus fuerzas para enfrentarse a los Thrigots. Los dos son enemigos irreconciliables, pero ninguno quiere ser recordado por haber hecho que destruyeran las naves más avanzadas de sus facciones.

Misión Tel·lus

Destruye El Tragador de Pecados para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Gryphus

Misión Zrug

Destruye El Tragador de Pecados para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Misión Thrigot

Destruye todas las naves enemigas o consigue que todos tus oponentes pierdan por Exterminio para ganar la partida.

Cartas iniciales

Puesto de Avanzada en Túnel x2, Líder Mareante, El Tragador de Pecados, Perforadora Viviente

Reglas especiales

- El jugador Tel·lus y el jugador Zrug forman Alianza.
- El jugador Tel·lus y el jugador Zrug comparten el Mazo de Órdenes. Esta regla se aplica en el Modo Multijugador y en el Modo Multijugador Cooperativo.
- La mano del jugador Thrigot no tiene tamaño máximo.
- El jugador Thrigot puede robar una carta adicional de uno de sus Mazos en su Fase de Robar.
- En la Fase de Contratación del jugador Thrigot, si ese jugador controla una Tropa Thrigot Grado Gamma o Grado Delta, activa todas las Tropas que controle el jugador Thrigot.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, busca en el Mazo Rival una Perforadora Planetaria y sitúala en la Zona Desvanecida. Esta regla no se aplica en el Modo Multijugador.
- El jugador Thrigot empieza la partida robando 10 cartas en lugar de 7.

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Ingeniero de Robótica
3 Soldado Novato
3 Guardabosque Tel·lus
2 Patrulla de Planeadores
2 Dron de Reparaciones
2 Oficial Táctico
1 Arquitecto Tel·lus
1 Zerce J. Pike
2 Reparaciones Urgentes
1 Cañón de Plasma
1 Reflector Láser

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
1 Eclosión de los Huevos
2 Movimiento Frenético
2 Escupeodio
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Asesino Putrefacto
2 Jet Pack Oxidado
2 Cazador Despiadado
3 Prospector Deshilvanado
3 Salamandra Metálica
2 Ciempiés Repentino
3 Emboscador Zrug

Mazo de Órdenes Tel·lus-Zrug	
3 Gran Caverna de Cristal	2 Laboratorio de Investigación
3 Centro de Clonación	2 Veta Aislada
2 Torre de Comunicaciones	2 Maquinaria Nueva
3 Caverna de Cristal	1 Torre de Vigilancia
3 Primer Asentamiento	1 Sangre en los Bancos de Niebla
3 Cuartel General	1 Lugar Infestado
3 Habitación de Incubación	1 Reconstruir a los Caídos

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
3 Supervisor Blindado (MR)
3 Excavador Horrendo (MR)
3 Come Cristales (MR)
3 Arquero de las Profundidades
3 Babosa Esquiva (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
3 Ala Tentacular (MR)
3 Bolsa Virulenta
2 Promotor Sináptico
2 Líder Mareante
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro (MR)
1 El Bufón de la Masacre (MR)
2 Mitosis Súbita
2 Última Resistencia
2 Órdenes Falsas (MR)

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Ubicación Olvidada
2 Mina Sobreexplotada
2 Primer Asentamiento
1 Veta Aislada
3 Órdenes Sinápticas (MR)
2 Exterminar (MR)
2 Proteger a los Gammas
1 Perforadora Viviente
1 Sol de Cosecha (MR)
3 Sabiduría Anciana
2 Perforadora Planetaria (MR)
1 Trampa del Campo Minado (MR)

Modo Multijugador Cooperativo

Nivel de Dificultad: ★★★★★

Consejos: El intercomunicador sólo emite un extraño zumbido.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla dos Thrigot Grado Beta, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 2	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla dos Thrigot Grado Beta, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si no, asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug. La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 3	La Perforadora Viviente gana tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si una o más Tropas Tel·lus es destruida durante la Fase de Asalto, activa todas las Tropas y asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 4	El Mazo Rival sitúa en el campo una Perforadora Planetaria desde la Zona Desvanecida. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪.
Turno 5	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 6	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Si revelas un Thrigot Grado Beta, la Perforadora Viviente gana 5 ⚒. Si no revelas un Thrigot Grado Beta, la Perforadora Planetaria gana 5 ⚒. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ⚒ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas Thrigot Grado Alfa a la Nave Zrug y con el resto a la Nave Tel·lus.

Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave con más ✪. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ▼ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ▼ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Zrug.
Turno 9	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ▼ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 10	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ▼ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 11 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. La Perforadora Viviente y la Perforadora Planetaria ganan tantos ▼ como los Puntos de Ataque de la Tropa Thrigot con más Puntos de Ataque que controle el Mazo Rival. La Nave del jugador al que le queden más cartas en el Mazo de Ejército pierde 2 ✪. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.

Mantener la posición

Aunque el planeta abandonado es lo suficientemente grande para los tres rivales todos quieren impedir que el resto cumpla su plan. Mientras los Tel·lus tratan de repoblar el planeta, los Zrug pretenden hacerse con los edificios abandonados y los Thrigot devorar el Cristal que se esconde en sus montañas. ¿Serás capaz de cumplir tu misión antes que el resto de tus enemigos?

Misión Tel·lus

Empieza uno de tus turnos con 25 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y ocupando un Búnker para ganar la partida.

Cartas iniciales

Cuartel General, La Gryphus

Misión Zrug

Empieza uno de tus turnos ocupando diez o más Edificios para ganar la partida.

Cartas iniciales

Habitación de Incubación, El Mausoleo Sibilino

Misión Thrigot

Empieza uno de tus turnos ocupando un Silo de Recursos con 30 🔋 o más sobre él para ganar la partida.

Cartas iniciales

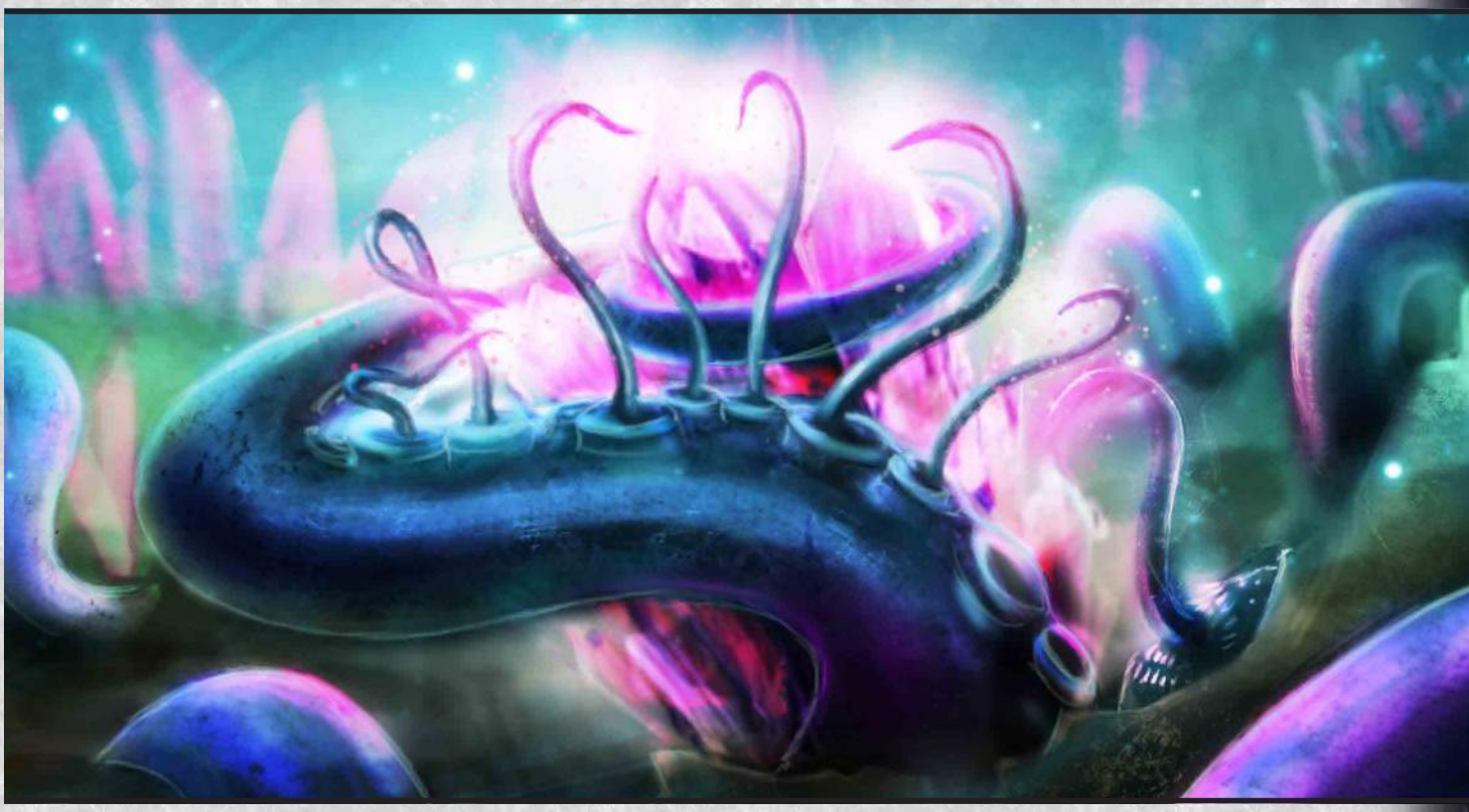
Puesto de Avanzada en Túnel, El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- Ningún jugador tiene Mazo de Órdenes.
- Los ✪ de los Edificios y las Naves no pueden aumentar o disminuir.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, sitúa boca arriba todas las cartas del Mazo de Terrenos, formando cuatro filas de cinco cartas en el centro de la Zona de Juego. Deja espacio suficiente entre cada carta para activarla y desactivarla. Todos estos Edificios están desocupados.
- Todos los jugadores empiezan la partida robando 5 cartas en lugar de 7.
- Siempre que un jugador asalte lo hará contra cualquier Edificio del centro de la Zona de Juego. Un Edificio no puede ser elegido como objetivo de un asalto por más de una Tropa al mismo tiempo.
- Siempre que un Edificio desocupado fuera a recibir daño en una Fase de Asalto, el jugador asaltante sitúa la Tropa que lo fuera a dañar sobre el Edificio. El Edificio pasa a estar ocupado por esa Tropa. Un Edificio ocupado se considera bajo el control del jugador que controla la Tropa que lo ocupa.
- Siempre que una Tropa asalte un Edificio ocupado,
    - Si está ocupado por una Tropa bajo el control del jugador activo, la Tropa asaltante ocupa el Edificio y la Tropa que lo estaba ocupando se desactiva y abandona el Edificio.
    - Si está ocupado por una Tropa bajo el control de cualquier otro jugador, ambas Tropas se considerarán opuestas. Si la Tropa asaltante destruye a la Tropa que intercepta, pasará a ocupar el Edificio. Si se destruyen ambas, el Edificio pasará a estar desocupado. Si ninguna es destruida, no sucede nada.

Mazo de Ejército Tel·lus
2 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
1 Patrulla de Planeadores
3 Soldado Novato
3 Dron de Reparaciones
3 Ingeniero de Robótica
3 Buscador de Soles Negros
1 Oficial Táctico
3 Guardabosque Tel·lus

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
1 Lanza Ácido
3 Zángano Blindado
2 Supervisor Blindado
3 Arquero de las Profundidades
1 Líder Mareante
3 Babosa Esquiva
2 Mimo Maestro
2 Acosador Primitivo
2 Mitosis Súbita
2 Ala Tentacular



Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
3 Movimiento Frenético
2 Escupeodio
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Asesino Putrefacto
2 Cazador Despiadado
2 Prospector Deshilvanado
2 Salamandra Metálica

Mazo de Terreno
4 Gran Caverna de Cristal
4 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
1 Cuartel General
1 Habitación de Incubación
1 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Búnker
1 Silo de Recursos
1 Veta Aislada

Triángulo nada amoroso

Para los Zrug no haya nada más bello que la destrucción y en este planeta la tienen por partida doble. Los Tel·lus están intentando colonizarlo, mientras se defienden de un Ragnarok Thrigot. Las tres facciones comparten un mismo destino que sólo el vencedor podrá escribir.

Misión Tel·lus

Empieza uno de tus turnos con 20 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Gryphus

Misión Zrug

Empieza uno de tus turnos con 20 ⚒ o más en la Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino

Misión Thrigot

Destruye todas las Naves de tus oponentes o dos edificios con ✪ para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados

Reglas especiales

- Todos los jugadores comparten el Mazo de Órdenes.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Tel·lus busca en el Mazo de Órdenes el Búnker y lo sitúa en su mano.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, el jugador Zrug busca en el Mazo de Órdenes la Perforadora Planetaria y la sitúa en su mano.
- Siempre que una Nave fuera a ser destruida, su controlador puede descartar tres cartas de su mano. Si lo hace, la nave permanece en el campo con 1 ✪.
- Ni el jugador Tel·lus ni el jugador Zrug pueden asaltar con Tropas que compartan Símbolo de Facción con su Nave.
- Al inicio de cada Fase de Nave del jugador Te·lus, el jugador Tel·lus y el jugador Zrug deben revelar una Tropa de su mano e intercambiarlas entre sí. En caso de no poder, deben intercambiar el control de una Tropa que controlen.

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Buscador de Soles Negros
3 Guardabosque Tel·lus
3 Reparaciones Urgentes
2 Oficial Táctico
2 Patrulla de Planeadores
2 Arquitecto Tel·lus
2 Ingeniero de Robótica
2 Funcionamiento Defectuoso
1 Zerce J. Pike
1 Ciempiés Repentino

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal
3 Excavador Horrendo
3 Zángano Blindado
3 Come Cristales
3 Acosador Primitivo
3 Ala Tentacular
2 Arquero de las Profundidades
2 Supervisor Blindado
1 Líder Mareante
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro
1 El Bufón de la Masacre
2 Miedo Enloquecedor

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
4 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Asesino Putrefacto
3 Cazador Despiadado
3 Prospector Deshilvanado
3 Salamandra Metálica
2 Ciempiés Repentino
2 Escupeodio
2 Lanzacohetes
1 Dron de Reparaciones

Mazo de Órdenes
6 Gran Caverna de Cristal
6 Centro de Clonación
3 Reserva de Cristal
3 Caverna de Cristal
3 Primer Asentamiento
3 Ubicación Olvidada
2 Sabiduría Anciana
2 Cuartel General
2 Habitación de Incubación
2 Puesto de Avanzada en Túnel
1 Veta Aislada
1 Búnker
1 Perforadora Planetaria
1 El Mercado Negro de Zrag'L-adar
1 Trampa del Campo Minado

Suelo maldito

Los informadores Valcerian sabían que en aquel planeta se iban a encontrar a otras facciones, pero no esperaban entrar de lleno en el combate. Mientras que los Tel·lus pretenden establecerse y los Nixzit extender su tela de araña en los nuevos asentamientos, los Calhum van a empezar la batalla contra el resto: ese planeta es un lugar maldito para su facción y no van a permitir que nadie pise su suelo.

¿Serán capaces los capitanes de sobrevivir a los rivales y a la terrible enfermedad que se extiende por el planeta?

Misión Valcerian

Empieza uno de tus turnos con 50 ⚙ o más en el Silo de Recursos para ganar la partida.

Cartas iniciales

Silo de Recursos, El Aqualonde

Misión Calhum

Destruye dos Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Filo de Piedra

Misión Nixzit

Consigue que un oponente pierda por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Cronista

Misión Tel·lus

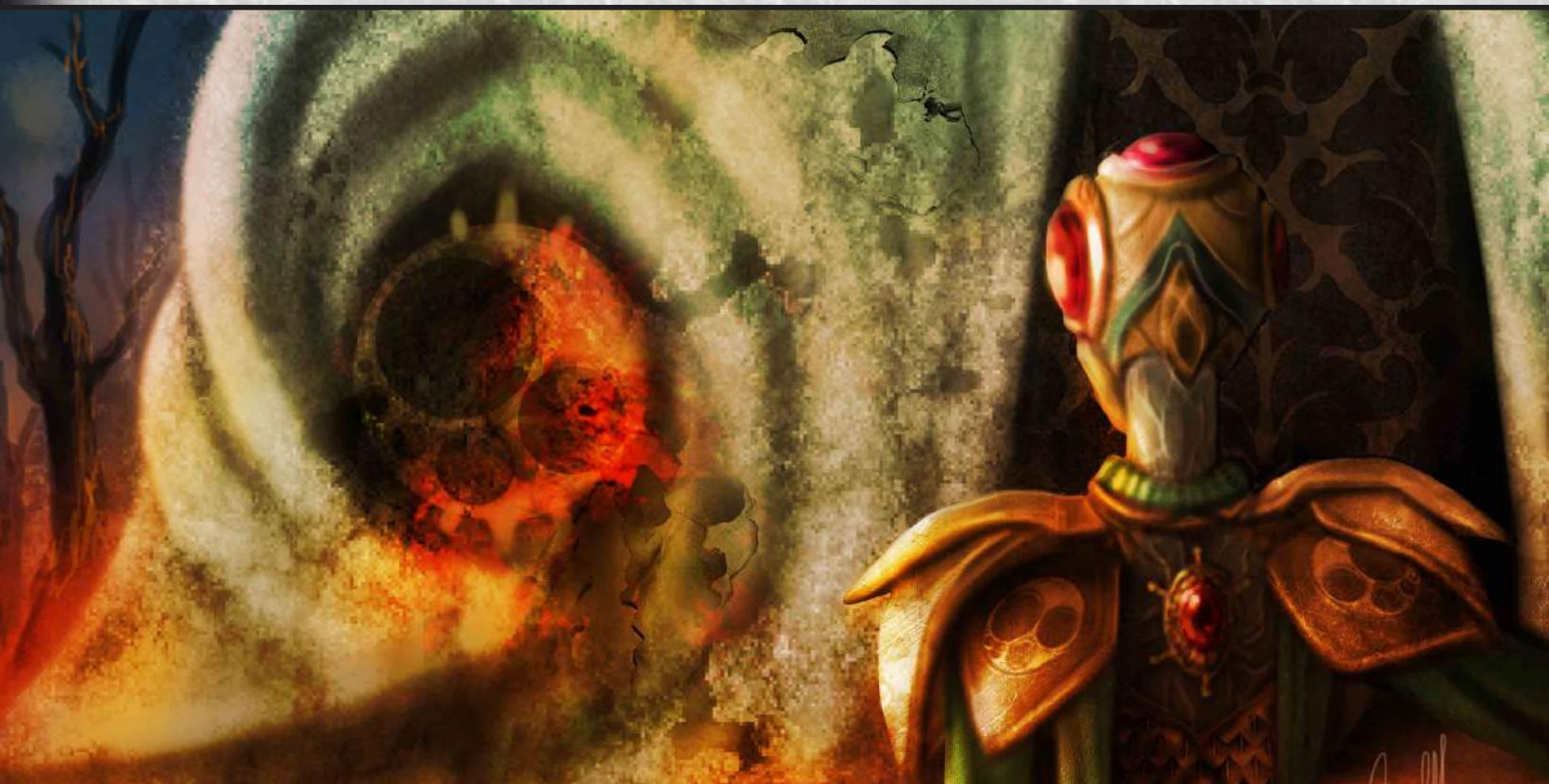
Empieza uno de tus turnos con 30 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y con un Búnker en el campo para ganar la partida.

Cartas iniciales

Búnker, El Conquistador

Reglas especiales

- Todos los jugadores comparten el Mazo de Órdenes.
- Siempre que un jugador restaure el Marcador de Cristal, ese jugador desvanece una Tropa que controle al azar.
- Cualquier jugador puede contratar una Tropa desvanecida aumentando su Coste de Cristal en 3 ✋.



Mazo de Ejército Valcerian
3 Tallista del Cristal
3 Buscador de Cultivos
3 Granjero Experimentado
3 Cosechador Estático
3 Nativos Extraterrestres
2 Arquitecto Tel·lus
1 Hipocampo Cristalino
1 Vidente Brillante
2 Decreto de Invalidación
2 Maniobras Evasivas
2 Esfera Defensiva
2 Órdenes Falsas
3 Espejismo Brillante

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Intrépido Letal
3 Maníaco Furioso
3 Novicio de la Senda del Fuego
3 Rompe Muros
3 Tropas Contratadas
2 Intolerante Furioso
1 Maestro de la Senda del Fuego
1 Guardián Silencioso
2 Piedra de Guerra Calhum
3 Seguir la Senda del Fuego
1 Bastón de los Monjes de Fuego
1 Cañón de Plasma
1 Cañones de Repetición

Mazo de Ejército Nixzit
3 Intruso Silencioso
3 Agente del Hampa
3 Huésped Voluntario
3 Pastor del Sueño
3 Predicador del Sol
2 Diplomático Engañoso
1 Mlune, el Viento de Primavera
3 Golpe Mortal
2 Inmolación
2 Perdido en el Camino
2 Lealtad Inestable
2 Miedo Enloquecedor
1 Doble Reactor Trasero

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Soldado Novato
3 Buscador de Soles Negros
3 Cantor del Alma
3 Guardabosque Tel·lus
3 Piloto de Planeador
2 Oficial Táctico
2 Patrulla de Planeadores
1 Capitana Arinia Eaglestone
1 Dron de Batalla 44 ZK
2 Lanzacohetes
2 Última Resistencia
2 Reparaciones Urgentes

Mazo de Órdenes	
6 Gran Caverna de Cristal	1 Búnker
6 Centro de Clonación	3 Explorar el Terreno
3 Caverna de Cristal	3 Maquinaciones Nixzit
3 Primer Asentamiento	2 Asalto Místico
3 Guarida Secreta	2 Vida por Tierra
3 Templo en una Caverna	2 Chubasco
3 Capitolio	1 Ola Desvanecedora
3 Cuartel General	1 Sol de Cosecha
3 Veta Aislada	1 Lugar Infestado
2 Ubicación Olvidada	1 Discusiones Políticas
2 Mina Sobreexplotada	1 Brillo de Poder
2 Laboratorio de Investigación	1 Agujero Negro
1 Santuario Maldito	1 Sustitución Vacacional
1 Silo de Recursos	1 Maquinaria Nueva

Combate de la CMP

Nunca los Valcerian, Calhum y Tel·lus se habían puesto de acuerdo en algo tan rápidamente. El horror tentacular que se acercaba hacia ellos ha provocado que los diplomáticos de las tres facciones firmen los acuerdos sin pararse a deliberar. Las tres naves más poderosas parten hacia el planeta al que van a llegar los Thrigot con la intención de acabar con ellos. Cada uno lo hará a su manera y no siempre respetando a sus aliados.

Misión Valcerian

Consigue que el jugador Thrigot pierda por Adaptación para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Palacio de las Sombras, Capitolio

Misión Calhum

Empieza uno de tus turnos con 25 ▼ o más en una Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas Iniciales

El Dolmen de Acero, Templo en una Caverna, Perforadora Planetaria

Misión Tel·lus

Destruye todas las Naves de tus oponentes para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Gryphus, Primer Asentamiento

Misión Thrigot

Consigue que tus oponentes pierdan por Abandono, Exterminio o Destrucción para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Tragador de Pecados, El Devorador, Perforadora Viviente, Puesto de Avanzada en Túnel, Veta Aislada

Reglas especiales

- El jugador Valcerian, el jugador Calhum y el jugador Tel·lus forman Alianza.
- El jugador Valcerian, el jugador Calhum y el jugador Tel·lus comparten el Mazo de Órdenes. Esta regla se aplica en el Modo Multijugador y en el Modo Multijugador Cooperativo.
- Al comienzo de la Fase de Nave de cada jugador, ese jugador puede quitar el Marcador de Cristal de su Nave para barajar dos cartas de su Pila de Descarte en su Mazo de Ejército.
- El jugador Thrigot empieza la partida con 0 ⬢ en su Zona de Colonización.
- El jugador Thrigot empieza la partida robando 10 cartas en lugar de 7.
- Sáltate la Fase de Descarte del jugador Thrigot.

Mazo de Ejército Valcerian
3 Buscador de Cultivos
3 Guardia de Palacio
3 Pastor del Sueño
3 Predicador del Sol
2 Diplomático Engañoso
1 Vidente Brillante
1 Hipocampo Cristalino
1 Sabio Trascendente
3 Espiral Creativa
1 Miedo Enloquecedor
2 Lealtad Inestable
2 Maniobras Evasivas

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Bruto Imparable
3 Intrépido Letal
2 Místico Desestabilizante
2 Cosechador Estático
2 Intolerante Furioso
2 Blindado Justo
2 Alquimista Siniestro
1 Ermitaño Inspirador
1 Guardián Silencioso
2 Seguir la Senda del Fuego
2 Melodía de Guerra

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Guardabosque Tel·lus
3 Soldado Novato
2 Oficial Táctico
1 Dron de Batalla 44 ZK
3 Reparaciones Urgentes
1 Cañón de Plasma
1 Cañones de Repetición
1 Dispositivo de Rastreo Térmico
1 Recuperaciones de Batalla

Mazo de Órdenes de la Alianza
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
3 Caverna de Cristal
3 Cantera de Cristal
3 Capitolio
3 Cuartel General
3 Templo en una Caverna
3 Reserva de Cristal
2 Veta Aislada
2 Torre de Comunicaciones
2 Laboratorio de Investigación
2 Búnker
1 Perforadora Planetaria
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Renovación del Tiempo
2 Cacería de Sangre

Mazo de Ejército Thrigot
3 Segador Abismal (MR)
3 Zángano Blindado (MR)
2 Supervisor Blindado (MR)
3 Excavador Horrendo (MR)
3 Come Cristales (MR)
3 Arquero de las Profundidades
2 Babosa Esquiva (MR)
3 Acosador Primitivo (MR)
2 Mitosis Súbita
2 Promotor Sináptico
3 Ala Tentacular (MR)
2 Bolsa Virulenta (MR)
2 Lanza Ácido
2 Mimo Maestro (MR)
2 Líder Mareante (MR)
2 Espejismo Brillante
2 Órdenes Falsas (MR)
2 Decreto de Invalidación (MR)

Mazo de Órdenes Thrigot
3 Gran Caverna de Cristal
3 Centro de Clonación
3 Puesto de Avanzada en Túnel
3 Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada
2 Primer Asentamiento
2 Mina Sobreexplotada
1 Santuario Maldito
1 Veta Aislada
2 Taller de Reparaciones (MR)
2 Túneles del Metro
3 Órdenes Sinápticas (MR)
2 Sabiduría Anciana
1 Ola Desvanecedora
1 Asalto Químico (MR)
1 Perforadora Planetaria
1 Sol de Cosecha (MR)
1 Perforadora Viviente

Modo Multijugador Cooperativo

Nivel de Dificultad: ★★★★★★

Consejos: Se escucha un susurro desde el otro lado del intercomunicador.

Mazo Rival	
Turno 1	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla dos Thrigot Grado Beta, revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 2	Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, barájala en el Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 3	Revela las cuatro primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.
Turno 4	No ocurre nada.
Turno 5	Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 6	Revela las diez primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Activa todas las Tropas. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪.
Turno 7	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Si el Mazo Rival controla la Perforadora Viviente, el Mazo Rival gana la partida. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus.

Turno 8	Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Activa todas las Tropas. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Activa todas las Tropas. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano entre el jugador Valcerian y el jugador Calhum. Si ambos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Si una Nave ha sido destruida este turno, el Mazo Rival Gana la partida.
Turno 9	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave con menos ✪.
Turno 10 y en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Si revelas una carta de Acción o Reacción, juégala y ponla en la pila de descartes del Mazo Rival. Activa todas las Tropas. Asalta con todas las Tropas a la Nave del jugador con menos cartas en mano. Si todos tienen la misma cantidad de cartas en mano, asalta con todas las Tropas a la Nave Tel·lus. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.

Negociaciones interrumpidas

En el caos y la confusión, las arañas Nixzit encuentran los mejores aliados. Durante unas negociaciones entre los Zrug y los Tel·lus que no tienen pinta de acabar bien, los parásitos llegan para extender sus redes. ¿Serán capaces las otras facciones de salir de allí victoriosos antes de ser controlados por los Nixzit?

Misión Tel·lus

Destruye El Cronista para ganar la partida.

Cartas iniciales

La Gryphus, Veta Aislada

Misión Zrug

Empieza uno de tus turnos con 20 ⚒ o más en una Perforadora Planetaria para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mausoleo Sibilino, Mina Sobreexplotada

Misión Nixzit

Consigue que uno de tus oponentes pierda por Adaptación y después destruye la Nave de tu otro oponente para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Cronista, Laboratorio de Investigación

Reglas especiales

- Siempre que un jugador pierda por Adaptación, en vez de abandonar la partida, sigue jugando formando Alianza con el jugador Nixzit. Ese jugador gana ⬢ hasta tener 0 ⬢ en su Zona de Colonización y no puede perder por Adaptación hasta el final de la partida.

Mazo de Ejército Nixzit
3 Pastor del Sueño
3 Predicador del Sol
3 Intruso Silencioso
2 Biólogo Curioso
2 Oficial de Campo
2 Diplomático Engañoso
1 Mlune, el Viento de Primavera
1 Sabio Trascendente
3 Espiral Creativa
3 Golpe Mortal
2 Lealtad Inestable
2 Funcionamiento Defectuoso
1 Espionaje Industrial
1 Reflector Láser
1 Maniobras Evasivas

Mazo de Órdenes Nixzit
3 Gran Caverna de Cristal
3 Guarida Secreta
3 Centro de Clonación
2 Reserva de Cristal
2 Primer Asentamiento
2 Laboratorio de Investigación
1 Cantera de Cristal
1 Veta Aislada
1 Santuario Maldito
1 Las Tiendas de New Horizon
2 Silencio en la Nave Espacial
2 Renovación del Tiempo
2 Maquinaciones Nixzit
2 Celebraciones de Año Nuevo
1 Agujero Negro
1 Viaje en el Tiempo
1 Asalto Químico

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Dron de Reparaciones
3 Ingeniero de Robótica
3 Guardabosque Tel·lus
2 Patrulla de Planeadores
2 Oficial Táctico
2 Arquitecto Tel·lus
1 Dron de Batalla 44 ZK
1 Zerce J. Pike
3 Reparaciones Urgentes
2 Cañones de Repetición
1 Reflector Láser
1 Cañón de Plasma

Mazo de Órdenes Tel·lus
3 Gran Caverna de Cristal
3 Ubicación Olvidada
3 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
2 Cantera de Cristal
2 Veta Aislada
1 Reserva de Cristal
3 Sabiduría Anciana
3 Explorar el Terreno
2 Maquinaria Nueva
2 Torre de Vigilancia
1 Defensa Égida
1 Ola Desvanecedora
1 Viento en las Praderas Plateadas

Mazo de Ejército Zrug
4 Larva Mordiente
3 Incursor Oculto
3 Aguijoneador de Mucosa
3 Girador Veloz
3 Cazador Despiadado
3 Asesino Putrefacto
2 Avivador del Enjambre
2 Escupeodio
1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Movimiento Frenético
2 Amplificador Genético
1 Jet Pack Oxidado

Mazo de Órdenes Zrug
3 Centro de Clonación
3 Caverna de Cristal
3 Habitación de Incubación
2 Torre de Comunicaciones
2 Mina Sobreexplotada
2 Taller de Reparaciones
2 Túneles del Metro
2 Insectos Zumbantes Molestos
2 Sangre en los Bancos de Niebla
2 Lugar Infestado
2 Perforadora Planetaria
1 Planificación Avanzada

El coliseo

Nadie ha oído hablar de él y nunca nadie ha estado allí, pero en algún punto de la galaxia hay un lugar en el que los capitanes combaten para entretener al público a cambio de cristal. Por primera vez en muchos años cinco naves de cinco facciones diferentes han llegado hasta allí para demostrar que sus tropas son capaces de acabar con las de sus rivales en una arena en la que no hay reglas.

Misión Tel·lus

Derrota a todos los combatientes de tus oponentes para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Conquistador

Misión Calhum

Derrota a todos los combatientes de tus oponentes para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Dolmen de Acero

Misión Nixzit

Derrota a todos los combatientes de tus oponentes para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Cronista

Misión Zrug

Derrota a todos los combatientes de tus oponentes para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Mercante de Zrag'L-adar

Reglas especiales

- Ningún jugador tiene Mazo de Ejército ni Mazo de Órdenes.
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, cada jugador sitúa delante de él 50 .
- Al inicio de la partida, antes de robar las 7 cartas, revela las cuatro primeras cartas del Mazo de Gladiadores y sitúalas en el centro de la Zona de Juego.
- Por orden de , cada jugador ofrece de sus la cantidad que quiera por una de las Tropas. Si un jugador ofrece más por dicha Tropa, el jugador a su derecha puede ofrecer más, y así sucesivamente hasta que ningún jugador ofrezca más por dicha Tropa. Si ningún jugador ofrece más , el jugador que más haya ofrecido pierde dicha cantidad, sitúa la Tropa en su mano y le cede el turno de ofrecer por una Tropa al jugador a su derecha.
- Siempre que no queden cartas de Tropa reveladas en el centro de la Zona de Juego, revela las cuatro siguientes. Si no puedes revelar cartas, empieza la partida.
- Sáltate todas las Fases del turno de todos los jugadores excepto la Fase de Activación, la Fase de Asalto y la Fase de Contratación.
- En la Fase de Contratación de cada jugador, ese jugador puede quitar el Marcador de Cristal de su Nave para contratar una Tropa que tenga en su mano, sin importar el Coste de Cristal.
- En la Fase de Asalto de cada jugador, ese jugador podrá elegir como objetivo de un asalto una Tropa de cualquier jugador, y podrá asaltar contra ella hasta con dos Tropas. El jugador que controla la Tropa asaltada, puede elegir interceptar con una de sus Tropas y con la Tropa asaltada a las Tropas asaltantes. Cada Tropa le hace daño a las otras de manera normal, y son destruidas de manera normal.
- Siempre que un jugador se quede sin Tropas en el campo y en la mano, pierde la partida.

Mazo de Gladiadores	
3 Soldado Novato	2 Mecanista Alado
3 Guardabosque Tel·lus	2 Blindado Justo
3 Maníaco Furioso	1 Anaconda Avispada
3 Girador Veloz	1 Dugost, el Zrag'Gruunt
3 Cazador Despiadado	1 Dron de Batalla 44 ZK
3 Tropas Contratadas	1 Mlune, el Viento de Primavera
2 Intolerante Calmado	1 Zerce J. Pike
2 Escupeodio	1 Calho, Mentor Calhum

El campo del honor

Los diplomáticos abandonaron la reunión sin saber muy bien cómo habían llegado a ese punto. No sólo no se habían puesto de acuerdo sino que ahora iban a combatir entre ellos. Los Valcerian y los Calhum salieron de allí murmurando planes conjuntos. Los Tel·lus caminaban junto a un grupo demasiado heterogéneo de aliados para saber que detrás de ellos estaban los Nixzit. Nada sería igual después de esa batalla.

Misión Valcerian

Consigue que la Alianza enemiga pierda por Adaptación o destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Palacio de las Sombras, Capitolio

Misión Calhum

Consigue que la Alianza enemiga pierda por Adaptación o destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Filo de Piedra, Templo en una Caverna

Misión Nixzit

Consigue que la Alianza enemiga pierda por Adaptación o destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Cronista, Guarida Secreta

Misión Tel·lus

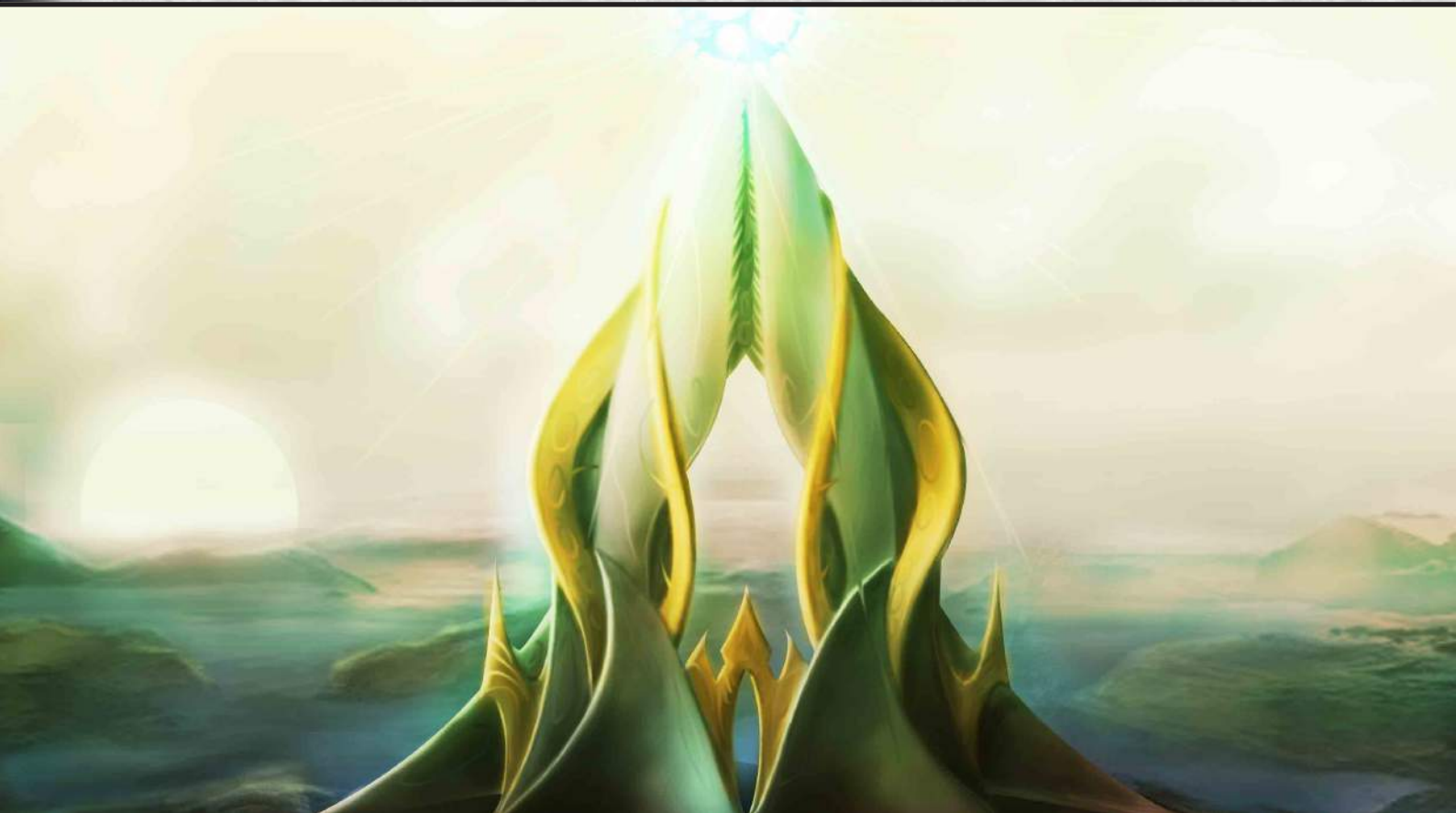
Consigue que la Alianza enemiga pierda por Adaptación o destruye todas las Naves enemigas para ganar la partida.

Cartas iniciales

El Conquistador, Cuartel General

Reglas especiales

- Sáltate la Fase de Ataque a Distancia de todos los jugadores.
- Siempre que una Tropa fuera a hacer daño en la Fase de Asalto, hace tanto daño como su valor de ⬢.
- Siempre que una Tropa sea destruida, la Alianza que la controla pierde tantos ⬢ como esa Tropa tuviera.
- Ningún jugador puede sobornar Tropas.



Mazo de Ejército Valcerian
3 Buscador de Cultivos
3 Granjero Experimentado
3 Susurrador de Mentiras
2 Guardia de Palacio
2 Cantor del Alma
3 Predicador del Sol
3 Adorador Joven
2 Diplomático Engañoso
1 Vidente Brillante
1 Sabio Trascendente
2 Espiral Creativa

Mazo de Ejército Calhum
3 Intolerante Calmado
3 Alquimista Siniestro
3 Blindado Justo
3 Bruto Imparable
3 Rompe Muros
3 Nativos Extraterrestres
2 Místico Desestabilizante
2 Intolerante Furioso
1 Ermitaño Inspirador
1 Maestro de la Senda del Fuego
1 Guardián Silencioso

Mazo de Órdenes Valcerian-Calhum	
3 Caverna de Cristal	2 Primer Asentamiento
3 Gran Caverna de Cristal	1 Veta Aislada
3 Capitolio	1 Viento en las Praderas Plateadas
3 Templo en una Caverna	1 Túneles del Metro
3 Centro de Clonación	3 Asalto Místico
3 Caverna de Cristal	2 Cacería de Sangre
1 Reserva de Cristal	2 Celebraciones de Año Nuevo

Mazo de Ejército Nixzit
3 Tallista del Cristal
3 Guardián de las Almas
3 Pastor del Sueño
3 Huésped Voluntario
2 Agente del Hampa
1 Calho, Mentor Calhum
1 Mlune, el Viento de Primavera
3 Última Resistencia
3 Esfera Defensiva
2 Perdido en el Camino
1 Equipo de Barrera Pesada

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Biólogo Curioso
3 Oficial de Campo
3 Piloto de Planeador
3 Soldado Novato
3 Guardabosque Tel·lus
3 Buscador de Soles Negros
2 Arquitecto Tel·lus
1 Zerce J. Pike
2 Maniobras Evasivas
2 Órdenes Falsas

Mazo de Órdenes Nixzit-Tel·lus	
3 Centro de Clonación	1 Reserva de Cristal
3 Reserva de Cristal	1 Embajada Interplanetaria
3 Gran Caverna de Cristal	1 Veta Aislada
3 Cuartel General	2 Silencio en la Nave Espacial
3 Guarida Secreta	2 Renovación del Tiempo
2 Laboratorio de Investigación	3 Maquinaciones Nixzit
2 Primer Asentamiento	2 Brillo de Poder

Capítulo 8 - Glosario

Este capítulo contiene el Glosario, un compendio de las reglas de Dark Frontier recopiladas de manera accesible.

Conforme juegues y leas las cartas, verás que se utilizan ciertos términos. Si alguno es nuevo para ti, búscalo en este Glosario aunque creas saber lo que significa: puede haber reglas especiales que se apliquen a ese término.

Abandono – Condición de Victoria. Si un jugador comienza su Fase de Robar y no puede robar una carta de ninguno de sus dos Mazos, pierde la partida.

Acción – Carta del mazo de Órdenes. Se pueden jugar en tu propia Fase de Nave o Fase de Contratación, inician Reacciones en cadena pero no se pueden jugar en medio de una.

Activar / Activado – Inclinar 90° hacia la izquierda una carta Desactivada. Una carta Activada hace daño de asalto, puede usar habilidades que requieran desactivarse, y puede asaltar o interceptar.

Adaptación – Condición de Victoria. Si un jugador llega a -10⬢ o más en su Zona de colonización, pierde la partida.

Ágil – (Esta carta no puede ser hecha objetivo con Acciones, Reacciones, Habilidades o Eventos con un solo objetivo).

Anti Gravedad – (Esta Tropa no puede ser interceptada por Tropas sin Anti Gravedad o Ataque a Distancia, y es declarada asaltante después de las Tropas sin Anti Gravedad).

Armadura X – (Cada vez que esta Tropa fuera a ser dañada, redúcelo en X puntos).

Asalto Pesado – (Si esta Tropa asalta y es interceptada, todo el daño que hace puede ser hecho al Edificio o Nave asaltado).

Asalto Rápido – (Esta Tropa hace daño antes que las Tropas sin Asalto Rápido. Si hace suficiente daño para destruir las Tropas opuestas, no recibe daño).

Asalto Repentino – (Esta Tropa puede ser contratada en tu Fase de Nave).

Asaltar – Una Tropa asalta un objetivo con ✪ en la Fase de Asalto.

Ataque a Distancia X – (Desactiva esta carta en la Fase de Ataque a Distancia para hacer X daños a la carta objetivo. Si una carta recibe un Ataque a Distancia tan fuerte como o más fuerte que el doble de sus Puntos de Vida, desvanece esa carta).

Aumento de costes – Siempre que juegues una carta que NO comparta Símbolo de Facción con tu Nave, debes aumentar su Coste de Cristal en 2❖.

Bilocación – (La primera vez que esta Tropa fuera a ser destruida cada turno, ignóralo, entonces remueve todo el daño sobre ella, si tuviera alguno).

Campo – Zona de Juego. El lugar donde se sitúan las cartas que se juegan.

Colonización – Condición de Victoria. Si un jugador empieza su Fase de Activación con un Búnker y 40⬢ o más en su Zona de Colonización, gana la partida.

Contratar – Pagar el Coste de Cristal de una Tropa en la Fase de Contratación. La Tropa entra al Campo activada.

Coste – en una Habilidad: Condiciones a cumplir para jugar la habilidad. Véase Habilidad.

Coste de Cristal – El coste en ❖ que deberás pagar para jugar una carta.

⬢ (CP) – Puntos de Colonización. Se acumulan sobre la Zona de Colonización y permiten ganar por Colonización o perder por Adaptación.

Desactivar / Desactivado – Inclinar 90° hacia la derecha una carta Activada. Una carta Desactivada no hace daño de asalto, no puede usar habilidades que requieran desactivarse, y no puede asaltar o interceptar.

Destrucción – Condición de Victoria. Si los ✪ de tu Nave se reducen a cero o menos y no controlas más Naves, pierdes la partida.

Destruida – Una carta que sea Destruida va a la Pila de Descartes correspondiente.

Desvanecida – Una carta que sea Desvanecida va a la Zona Desvanecida.

(DP) – Puntos de Perforación. Se acumulan sobre las Perforadoras y permiten perder por Exterminio.

Edificio – Carta del Mazo de Órdenes. Entran al campo desactivados, pueden ser jugados en tu Fase de Nave y en tu Fase de Contratación. Habitualmente generan . Un edificio que no genere no se considera que genera 0. Pueden tener ✪, y por lo tanto ser objetivo de un Asalto o Ataque a Distancia.

Enjambre X – (Puedes tener hasta X copias de esta carta en tu Mazo de Ejército).

Equipo – Carta del Mazo de Ejército. Se anexan a las Tropas, si la Tropa que lo lleva es Destruida o Desvanecida el Equipo lo es también. Pueden ser jugados en tu Fase de Nave o en tu Fase de Contratación.

Escudos X – (Cada vez que esta Nave fuera a ser dañada por un Ataque a Distancia, redúcelo en X puntos)

Estático – (Esta Tropa no puede Asaltar).

Eventos – Carta del Mazo de Órdenes. De duración limitada, los turnos que permanecen en el campo son los que indica en la carta, comenzando por el que lo juegas. No inician Reacciones en Cadena, pueden ser jugados en tu Fase de Nave y en tu Fase de Contratación.

Exterminio – Condición de Victoria. Si un jugador empieza su Fase de Activación con una Perforadora Planetaria con 20 o más en ella, todos los demás jugadores pierden la partida.

Fase de Activación – Primera Fase del turno. En esta Fase se Activan las cartas. No se puede jugar ninguna carta en esta Fase. No se pueden usar Habilidades en esta Fase salvo que la Habilidad indique lo contrario.

Fase de Robo – Segunda Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo roba una carta de cada uno de sus mazos, y entonces restaura el Marcador de Cristal de todas sus Naves, si no lo tuvieran. Después de eso se pueden jugar Habilidades y Reacciones.

Fase de Nave – Tercera Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo puede realizar múltiples acciones en cualquier orden todas las veces que quiera, incluyendo sobornar Tropas. El resto de jugadores pueden jugar Habilidades o Reacciones siempre que el Jugador Activo no fuera a hacer nada.

Fase de Ataque a Distancia – Cuarta Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo puede usar las habilidades de Ataque a Distancia de sus cartas en el campo. Después de eso se pueden jugar Habilidades y Reacciones. El resto de jugadores pueden jugar Habilidades o Reacciones siempre que el Jugador Activo no fuera a hacer nada.

Fase de Asalto – Quinta Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo puede usar sus Tropas para asaltar objetivos con ✪. Se divide en varios pasos. Entre paso y paso se pueden jugar Habilidades o Reacciones. Las Tropas desactivadas no hacen daño de asalto.

Fase de Contratación – Sexta Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo puede realizar múltiples acciones en cualquier orden todas las veces que quiera, incluyendo contratar Tropas. El resto de jugadores pueden jugar Habilidades o Reacciones siempre que el Jugador Activo no fuera a hacer nada.

Fase de Descarte – Séptima Fase del turno. En esta Fase el Jugador Activo descarta hasta tener 7 cartas en la mano, y acaba su turno. Antes de eso se pueden jugar Habilidades y Reacciones. El resto de jugadores pueden jugar Habilidades o Reacciones siempre que el Jugador Activo no fuera a hacer nada. Después de descartar no se puede jugar nada.

Fortificado – (Si una Tropa asalta tu Nave, en vez de eso asalta un Edificio fortificado que tú controles a elección de su controlador).

Habilidades – Efectos especiales en el cuadro de texto de las cartas. Pueden tener un número en la parte del Coste, que es el que se debe pagar para usar la habilidad.

Incursión – (Esta Tropa no puede interceptar, no puede ser interceptada y no es afectada por la habilidad Fortificado).

Interceptar – Una Tropa puede oponerse a otra Tropa en la Fase de Asalto para impedir el daño al objetivo del asalto. Una Tropa que se considere interceptada no hace daño al objetivo al que asalta, incluso si no tiene una Tropa opuesta.

Jugador Activo – Se considera el Jugador Activo aquel jugador que esté jugando su turno.

Mano – Las cartas que robas inicialmente. Lugar donde van las cartas que robas durante la partida. Tiene un tamaño máximo de 7 cartas.

Marcador de Cristal – Representa el Cristal que genera y contiene tu Nave. Se repone en la Fase de Robo. Se quita para múltiples usos.

Mazo – de Ejército o de Órdenes: Son los dos mazos con los que juegas una partida de Dark Frontier.

Mejora – Carta del Mazo de Ejército. Se anexan a las Naves, si la Nave que lo lleva es Destruida o Desvanecida la Mejora lo es también, pueden ser jugados en tu Fase de Nave o en tu Fase de Contratación. Pueden tener ✪ y por lo tanto ser objetivo de un Asalto o Ataque a Distancia.

Nave – Cada jugador controla al menos una desde el inicio de la partida. De diseño horizontal, se encuentra al frente de la Zona de Juego de cada jugador.

Neutral – Cartas sin Símbolo de Facción. Estas cartas no pueden ser pagadas con Aumento o Reducción de Costes.

Nombre – El Nombre de la carta. Se encuentra en la parte superior central de la misma.

Opuesta – Una Tropa que esté interceptando a otra Tropa o sea interceptada por otra Tropa en la Fase de Asalto. Si una Tropa que está Opuesta deja de estarlo, se sigue considerando Opuesta durante el resto de la Fase de Asalto.

Pila de Descarte – Lugar donde van las cartas Destruidas, o las Acciones y Reacciones tras ser jugadas y usadas. Cada Mazo tiene una Pila de Descarte correspondiente.

Puntos de Ataque – Son los daños que causará la Tropa cuando asalte o intercepte.

Puntos de Vida – Son los daños que resiste una Tropa antes de ser Destruida.

Reacción – Carta del Mazo de Ejército. Se pueden jugar en cualquier momento de cualquier turno salvo que se indique lo contrario, inician Reacciones en Cadena y las continúan.

Reacción en Cadena – Conjunto de cartas o habilidades jugadas de manera sucesiva. Se inician con una Habilidad, Reacción o Acción, y sólo se pueden continuar con Reacciones.

Recolección – Condición de Victoria. Si un jugador empieza su Fase de Activación con un Silo de Recursos y 60 ⛁ o más en él, gana la partida.

Reducción de costes – Siempre que juegues una carta que comparta Símbolo de Facción con tu Nave, puedes reducir su Coste de Cristal en 2 ✺.

⛁ **(RP)** – Puntos de Recurso. Se acumulan sobre los Silos y permiten perder por Recolección.

Símbolo de Facción – Representa la Facción a la que pertenece la carta. Las Facciones son Tel·lus, Calhum, Valcerian, Nixzit, Thrigot y Zrug. Las cartas Neutrales no tienen Símbolo de Facción.

Sobornar – Pagar el Coste de Cristal de una Tropa en la Fase de Nave. La Tropa entra al Campo desactivada.

✪ **(SP)** – Puntos de Estructura. Se acumulan sobre una Nave, un Edificio o una Mejora y representan los daños que resiste antes de ser destruido.

Subtipo – Subtipo de carta. Se encuentra en la parte superior de la carta, a la derecha, separado por un guion del Tipo. Puede tener varios.

Táctico – (Una vez por turno, mira la carta superior de cualquier Mazo. Puedes poner esa carta en la parte inferior de ese Mazo).

Tipo – Tipo de carta. Se encuentra en la parte superior de la carta, a la izquierda, separado por un guion del Subtipo. Los Tipos son Nave, Acción, Reacción, Tropa, Edificio, Evento, Equipo y Mejora.

Toque Desvanecedor – (Si una Tropa dañada por esta carta fuera a ir a una Pila de Descarte este turno, desvanécela en vez de eso).

Tropa – Carta del Mazo de Ejército. Combaten por ti en la Fase de Asalto, tienen valor de Puntos de Ataque, Puntos de Vida, ⬢ y Coste de Cristal. Pueden ser sobornadas en la Fase de Nave y contratadas en la Fase de Contratación.

Única – (No puedes jugar esta carta si no comparte una Facción con tu Nave, si controlas una carta con el mismo nombre que esta carta, o si tienes en cualquiera de tus Pilas de Descarte una carta con el mismo nombre que esta carta).

Zona de Colonización – El lugar en el que acumulas tus ⬢. No se considera un lugar de la Zona de Juego así que no puede ser hecha objetivo de Cartas o Habilidades.

Zona Desvanecida – Siempre que una carta sea Desvanecida va a esta zona. Una carta en la Zona Desvanecida no se puede recuperar hasta el final de la partida.

(-) – Valor nulo. Siempre que un valor de una carta sea (-), no se considera cero, sino nulo. Un valor nulo no puede aumentar ni disminuir.

Fin de la misión

El segundo de los técnicos cayó al suelo sin llegar a sentir el corte en la garganta. Mlune evitó que el cuerpo hiciera ruido alguno contra el suelo amortiguándolo con sus brazos. Los dos Valcerian estaban delante de ella con los ojos abiertos, desangrándose.

Mlune miró los dos cuerpos inertes y casi sintió pena. Buscó entre los drones de limpieza que colgaban en las paredes los accesos a los sistemas de comunicación internos del edificio. Toda la Embajada estaba atravesada por kilómetros de conducciones en las que los drones llevaban objetos de un punto a otro. Eran demasiado pequeños para que casi cualquier criatura pudiera recorrer el edificio por su interior, pero suficientemente prácticos para diseñar un plan.

Cuando encontró lo que estaba buscando, abrió la trampilla, se arremangó el mono negro que le cubría todo el cuerpo y se quitó una de las pulseras metálicas de la muñeca. El aro empezó a emitir una luz tenue en cuanto lo dejó en el suelo. Poco a poco se alzó en el aire y empezó a moverse por el conducto. Respondiendo a su programación el objeto se introdujo en las entrañas del edificio.

El rostro de Mlune parpadeó y a unos centímetros de su piel se desplegó una pantalla que se ajustaba a la perfección a sus rasgos faciales. En ella podía ver las imágenes que la pulsera emitía y los datos más relevantes del edificio. Cuando todo estuvo en su sitio, la asesina Nixzit salió de la sala de drones de limpieza por el techo de uno de los ascensores. Con una destreza inusual para un cuerpo Tel·lus, Mlune fue trepando por el interior del edificio hasta que llegó a la última planta.

Se detuvo frente a la puerta del ascensor y colocó un parche electrónico sobre ella. Comprobó en la pantalla que no había ningún problema y activó el objeto. Después de un pitido las puertas se abrieron solas. Mlune salió del hueco del ascensor y sin dudar corrió hasta una habitación a su derecha, una sala vacía.

Nadie pudo ver como entró y como desenfundó la espada que llevaba aferrada a la espalda. La hoja, de un metal extraño y cambiante, reflejó la luz y la devolvió en pequeños brillos multicolor.

Volvió a comprobar las imágenes que le llegaban desde la pulsera. El objeto había salido de los conductos y volaba por los pasillos de una sala de oficinas. La cámara mostraba tres burócratas hablando alrededor de una mesa de reuniones y un soldado Tel·lus junto a la puerta protegiendo la entrada.

Mlune cogió su espada con las dos manos, buscó un sitio concreto en la pared en la que estaba apoyada, cerró los ojos y clavó su arma en el metal. Sin hacer ningún tipo de ruido la hoja atravesó la pared y el cuello del soldado que estaba en la puerta. El cuerpo se desplomó con un ruido sordo.

La asesina salió de su escondite corriendo y entró en la sala contigua. Saltó el charco de sangre que brotaba del cuello del Tel·lus muerto, abrió la puerta de la sala de reuniones y miró a los burócratas. Eran tres, dos Tel·lus y un Valcerian. El cuerpo verde de dos metros de altura se levantó dando un sonoro puñetazo a la mesa.

- ¿Qué significa esto? -sus ojos parpadearon y sin poder llegar a articular una palabra más cayó al suelo.

Un hilillo de sangre salía de su cabeza justo en el lugar en el que una delgada pieza metálica se había clavado. Entre los dedos de Mlune brillaban dos diminutos alfileres.

- Seguro que ni siquiera sabes por qué tienes que matarnos -uno de los dos Tel·lus le miraba sonriendo-. ¿Puedes decirnos al menos las órdenes que te han dado?

-Claro que no -respondió Mlune-. No he desconectado las cámaras de este sector y no me interesa que algo así quede registrado.

- No eres estúpida.

- Si lo fuera sería como vosotros. Sonreid, sonreid, la única que va a salir con vida de aquí soy yo.

- ¡Te atraparán y morirás!

- En algún momento, pero no será hoy, ni seréis vosotros. Este planeta es como un juguete para niños.

El otro burócrata desenfundó como pudo una pequeña pistola de fotones que llevaba encima y apuntó a Mlune. No parecía muy buen tirador, pero a esa distancia y con el dispositivo de ayuda que el arma llevaba incorporado no podría fallar el disparo a la cabeza.

Apretó el gatillo.

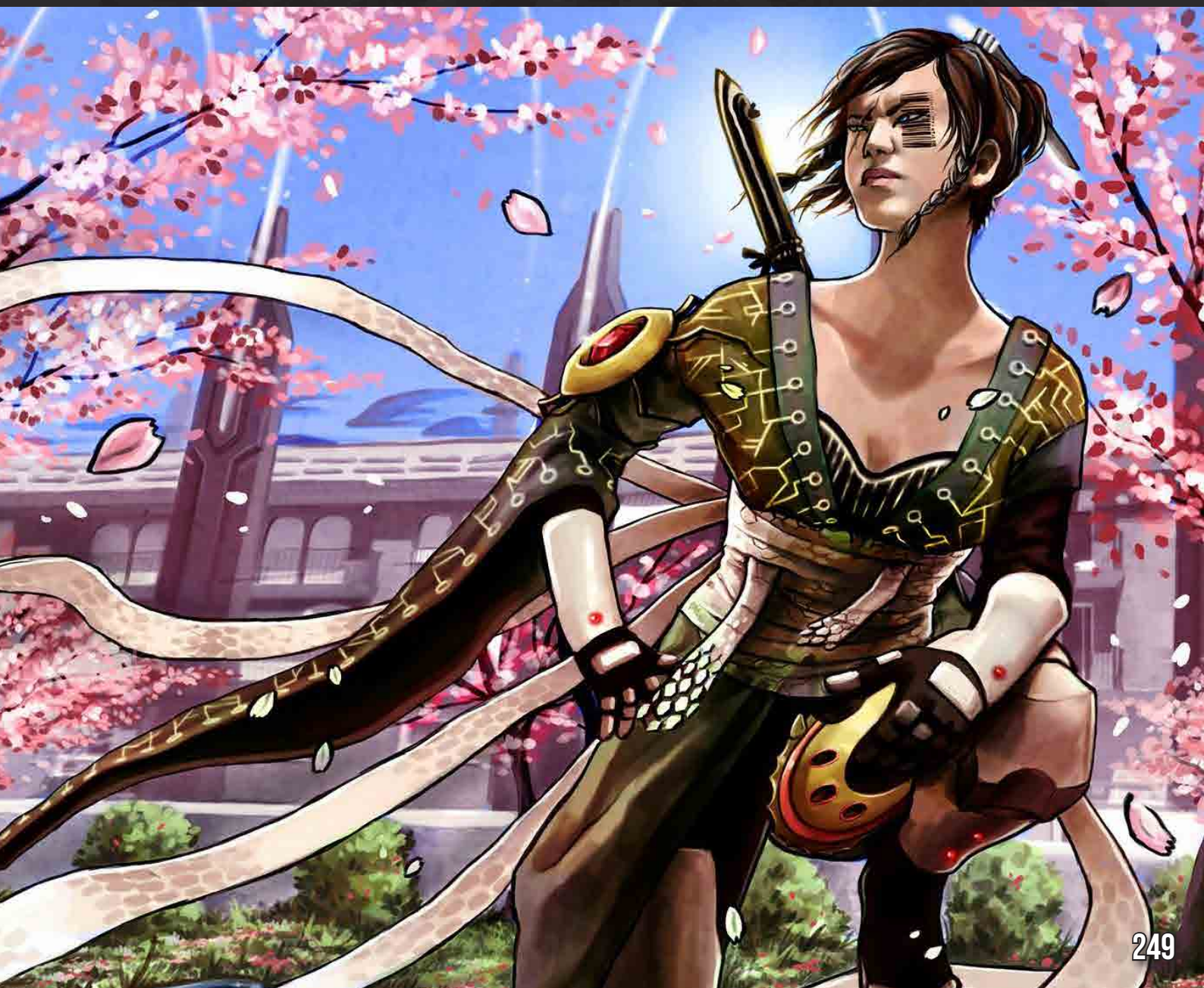
La hoja de la espada reflejó el láser.

La pantalla del rostro de la asesina mostró un aviso en grandes letras rojas. La Nixzit saltó sobre la mesa, clavó la hoja de su arma en el pecho de uno de los burócratas y luego en la del otro.

Cuando los dos cuerpos se desplomaron sobre la madera, registró al que le había disparado y encontró una unidad de información que guardó bajo su mono negro. Sin pensárselo dos veces corrió hasta la ventana de la habitación, rompió el cristal con su espada y saltó al vacío.

La ciudad era muy hermosa desde allí arriba. Los edificios se extendían hasta el horizonte en un mar continuo de vida y tecnología. En cada uno de aquellos rascacielos se escondían miles de vidas, de historias a las que en algún momento ella podría poner punto y final.

Un pequeño vehículo volador apareció junto a ella. Mlune se aferró a las asas que sobresalían y se tumbó sobre él. Colocó sus manos sobre los controles y desactivó el piloto automático. Una extraña sensación de felicidad se escapó de las garras psicológicas del parásito Nixzit que llevaba en el brazo e inundó su cerebro. No sabía en qué momento del pasado ese cuerpo había sentido tanta felicidad, pero era capaz de recordarla. Y eso le gustaba.



DARK FRONTIER

El Cristal, la fuente de poder inagotable. La galaxia hiperbórea se ha visto sacudida por una aparición repentina y concentrada de este material.Ponte en la piel de los Tel·lus, el último reducto de la humanidad luchando por sobrevivir, controlando por primera vez nuestro destino gracias a la PEC, la empresa más poderosa de toda la Galaxia. Saquea y asalta cargamentos de cristal de la mano de los Zrug, una raza de lagartos insectoides guerreros ávidos de saqueo y pillaje, o devora y destruye todo lo que se encuentre a tu paso formando parte de un ragnarok Thrigot, la amenaza que proviene de la Frontera Oscura. Rompe el encierro silencioso de los Calhum, monjes telépatas pétreos de una fuerza física y mental sin igual, estudia los secretos del universo y encuentra la verdad de las cosas convertido en un Valcerian, siguiendo las órdenes de la Gran Bola Brillante o espía y conspira desde las sombras como un parásito Nixzit, controlando en secreto a los demás como marionetas.

Se ha levantado el telón, el destino no está escrito y el universo te necesita, capitán.

Dentro de este Manual encontrarás:

- La historia detallada de Dark Frontier hasta el momento actual, incluyendo la formación de alianzas alienígenas, las bases de la Embajada Interplanetaria, la aparición de los Soles Negros y del Cristal.
- Treinta y ocho relatos cortos de ficción con los que introducirte en el primer arco argumental de Dark Frontier, el inicio de la invasión Thrigot hasta la actualidad.
- Un mapa estelar de la Galaxia Hiperbórea y sus planetas, dividido de manera sectorial, con información de doce de los planetas más relevantes.
- El Modo Campaña, diseñado para jugarlo en solitario o con un amigo y vivir una y otra vez aventuras en la Galaxia Hiperbórea, con 30 escenarios diferentes para jugar tus partidas de Dark Frontier, rejugables y con mazos intercambiables.
- El Modo Duelo, un divertido enfrentamiento entre capitanes de nave por la conquista planetaria. Listas de mazos preparados para competir en los torneos que se celebren en tu tienda más cercana.
- El Modo Multijugador y sus reglas de Alianzas, un completo modo de juego para tres o más aguerridos capitanes, con reglas especiales específicas para formar alianzas en el espacio profundo.
- Bocetos y descripciones de cada una de las seis Facciones principales de Dark Frontier, su estilo de vida, armamento, implicaciones históricas y más detalles.
- La historia de la humanidad desde que abanconamos urgentemente el planeta Tierra hasta la llegada al nuevo mundo y la evolución forzada a la que nos hemos visto sometidos.

Dark Frontier: Manual de Campaña, es un complemento de Dark Frontier: el juego de cartas. Se requiere una copia de Dark Frontier: Caja de Inicio o Dark Frontier: Caja Deluxe para poder jugar.

ADVERTENCIA, SOLO LECTORES ADULTOS

Este Manual contiene material adulto. Se recomienda madurez por parte del lector.

blaiberry editorial

8 437103 800169